
°R
362
Sup
MANUEL DE L'ÉCLAI



R 8° Sup., 8627
R
8627
Supp



ÉCLAIREURS UNIONISTES DE FRANCE

MANUEL de L'ÉCLAIREUR



BIBL. STE GENEVIÈVE

Sixième Edition Revue. 31e Mille

BIBLIOTHEQUE SAINTE GENEVIEVE

QUELQUES PUBLICATIONS

des

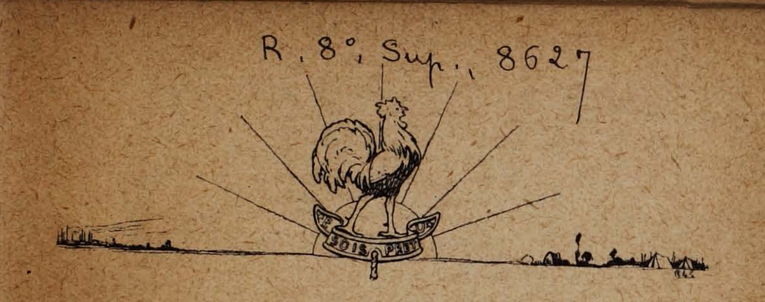
ÉDITIONS « LA FLAMME »



Pour devenir Eclaireur (aspirant)...	0 50
Programme d'activité pour troupes et patrouilles (A. ROLLAND).........	3 50
Lonecraft (Le livre des Eclaireurs Isolés) (J. HARGRAVE)...........	4 75
Le Brevet de Pionnier..............	2 »
Le Brevet de Bricoleur.............	2 »
Le Brevet de Cartographe..........	2 »
La Méthode des Eclaireurs (P. BREITTMAYER), 3e édit..................	0 50
La Vocation du Chef Eclaireur (G. DIÉNY).........................	0 50
Cartes humoristiques du Noir Sanglier.........................	1 »
Le NITAP, agenda de poche de l'Eclaireur....................	2 75

BIBLIOTHEQUE SAINTE GENEVIEVE

R. 8°, Sup., 8627



MANUEL PRATIQUE

DE

L'ÉCLAIREUR UNIONISTE

6e ÉDITION


BIBL. STE GENEVIÈVE
110 956
BSG

ÉDITIONS LA FLAMME

94, Rue Saint-Lazare
PARIS

1.



ECLAIREURS UNIONISTES DE FRANCE

Région d ....

Troupe d ....

Nous soussignés certifions que :

Nom : ....

Prénoms : ....

Né à ....
le ....

Adresse : ....

Profession : ....

a été admis comme aspirant dans la patrouille d .... *le* ....

Le Chef de Troupe, *Le Chef de Patrouille,*

Promotions, Brevets, Initiations

....

....

....

....

....

....

....

AVANT-PROPOS DU COMMISSAIRE NATIONAL

Ceci est la sixième édition du « Manuel de l'Eclaireur Unioniste ».

Elle a été soigneusement remise à jour en tenant compte des modifications apportées aux divers examens par la Commission technique interfédérale et des desiderata exprimés par les chefs et les éclaireurs.

Nous savons qu'elle est impatiemment attendue par les troupes. Nous souhaitons que, comme ses devancières, elle aide beaucoup de jeunes novices à s'initier aux saines joies du scoutisme et beaucoup d'éclaireurs de seconde classe à devenir éclaireurs de première classe.

*
* *

La majeure partie de ce manuel est l'œuvre de notre ancien Commissaire National HENRI BONNAMAUX (Cigogne d'Alsace), mais le texte initial a dû être repris et modifié sur bien des points au fur et à mesure que se précisaient la technique et les méthodes du Scoutisme français.

Le C. N. honoraire H. Bonnamaux a demandé, avec une simplicité et un désintéressement bien « éclaireur », que dorénavant son nom ne figure plus comme auteur du manuel sur la couverture, et il a remis son manuscrit entre les mains du Comité National. Nous qui savons la part que lui doit encore cette sixième édition, et tous les services que ce petit volume a rendus au scoutisme français depuis sa parution au début de 1914, nous tenons à le remercier très vivement de ce geste fraternel et à lui redire encore ici nos remerciements pour son utile travail. Ce manuel est devenu le compagnon indispensable de tout éclaireur.

*
* *

Une de nos grandes joies, c'est de savoir qu'il a été utile à des frères éclaireurs d'autres associations que la nôtre, et qu'il est apprécié dans des troupes qui ne se rattachent pas aux « Eclaireurs Unionistes de France ».

Il y a là un indice nouveau de cette entente fraternelle qui relie les diverses branches du scoutisme français. Il est juste qu'un mot soit dit ici pour nos lecteurs qui ne seront pas des « E. U. »

Ils trouveront dans ce manuel une conception religieuse de la vie qui ne concordera peut-être pas en tous points avec leur propre conviction. Le fait qu'ils ouvriront ce volume avec confiance est un indice de leur largeur d'esprit. Que la nôtre se manifeste également, en affirmant que, si nous avons cru nécessaire de faire dans l'activité de nos troupes une large place à notre idéal religieux, nous n'entendons nullement que cette conception établisse des barrières ou des séparations entre nous et des frères scouts qui ne pensent pas exactement de même. A côté de nos convictions particulières il y a tant de points communs qui nous unissent, et cette idée de collaboration fraternelle et d'entente française a fait tant de chemin depuis la dernière édition du « Manuel », que je tiens, comme Commissaire National des E. U., à inscrire en tête de cette édition nouvelle une parole de confiance et d'espoir, en songeant à tous les rapprochements qui se sont opérés et à ceux qui s'opèreront encore, rapprochements qui, après avoir réalisé l'unité technique du Scoutisme français assureront peut-être un jour son unité morale.

J. GUÉRIN-DESJARDINS.

PREMIÈRE PARTIE

La Mission de l'Eclaireur

CHAPITRE PREMIER

Eclaireurs et explorateurs

Une vie aventureuse

L'ÉCLAIREUR, c'est celui qui part en avant.

En chasse ou en exploration, dans les colonies ou dans une armée, l'éclaireur précède les groupes importants et représente à la fois les yeux et les oreilles de ceux qui le suivent. C'est lui qui est chargé de reconnaître le terrain et de trouver où se cache le danger, le gibier ou l'ennemi.

Il doit regarder partout, jusqu'à ce qu'il ait découvert un indice ou une trace quelconque pouvant le mettre sur la piste cherchée ; il doit être habitué à percevoir le moindre bruit. Naturellement, comme l'éclaireur a la responsabilité de ceux qui viennent derrière lui, il doit veiller à ce que rien ne lui échappe : une branche qui remue, une trace de pas sur le sol, une porte qui se ferme brusquement, un nuage de poussière qui s'élève, un oiseau qui s'envole, un chien

qui aboie, il remarque tout cela, l'emmagasine dans sa mémoire et tâche d'en comprendre la signification.

Comme les éclaireurs agissent généralement seuls ou en petits groupes, il est indispensable qu'ils sachent se débrouiller dans toutes les circonstances dans lesquelles ils peuvent être placés, aussi sont-ils choisis parmi les hommes tenaces, qui ne se découragent pas devant les difficultés.

Parfois, plusieurs éclaireurs se réunissent afin de préparer le chemin pour ceux qui les suivent. Ils font alors œuvre de *pionniers*. Ce sont eux qui dressent les cartes, préparent les chemins, bâtissent les ponts. Ils font tout leur possible pour faciliter le passage de ceux qui viennent après eux et se font un point d'honneur de garder pour eux toutes les difficultés, afin que tout soit facile pour les autres.

Naturellement, ils doivent pratiquer un peu tous les métiers, s'ils ne veulent pas être pris au dépourvu. Ils connaissent à fond l'art de se débrouiller et de faire beaucoup de choses avec rien.

Le métier de l'éclaireur

Un éclaireur sait se diriger. Comment pourrait-il montrer le bon chemin aux autres s'il ne l'avait pas d'abord découvert par lui-même ? Il apprend à s'orienter, à trouver son chemin même dans les contrées complètement inconnues. Pour cela il emploie la boussole, la carte, et il consulte le soleil pendant le jour et la nuit les étoiles.

Bien entendu, il faut qu'il soit très fort et très courageux. Il part presque toujours tout seul. Il est habitué à ne compter que sur lui. Quand il est blessé ou souffrant, il se soigne lui-même. Quand il a faim, il chasse ou pêche pour son propre compte. Il connaît

les fruits et les légumes sauvages bons à manger et ceux qui sont nuisibles et il fait cuire lui-même sa nourriture.

En un mot, l'éclaireur s'habitue à n'avoir besoin de personne et à se débrouiller tout seul. On a eu confiance en lui, on lui a donné une mission à remplir et on lui a dit : « Partez ». Cela lui suffit. Il n'a plus de secours à attendre que de lui-même et de Dieu.

Il accomplira sa tâche jusqu'au bout parce qu'il comprend sa responsabilité et qu'il tient à son honneur... et alors, malgré toutes les difficultés et tous les dangers qu'il rencontre, il garde toujours son sourire et sa bonne humeur, et il a la joie de penser que son métier d'éclaireur lui permet d'être utile à sa patrie et de rendre service à ses frères.

Eclaireurs en temps de paix

S'il y a des soldats qui portent le nom d'éclaireurs et sont utiles en temps de guerre, il y a aussi les éclaireurs du temps de paix.

Ce sont les explorateurs et les missionnaires. Et, tout en admirant hautement les grands explorateurs étrangers, comme Livingstone, Nansen, Amundsen, Scott, Shackleton, nous devons nous souvenir que la France en a fourni sa bonne part avec Sébastien Cabot, Jacques Cartier en Amérique, de Brazza, Coillard, Marchand et tant d'autres en Afrique, Bellot, Charcot au Pôle Nord, etc...

Les explorateurs ne précèdent pas seulement une troupe en marche, comme les éclaireurs militaires, mais ils vont les premiers dans des contrées inconnues pour y apporter un peu de civilisation. Parmi eux on trouve des hommes comme l'Ecossais Livingstone et le Français François Coillard, qui ont pris l'engagement

de « Servir Dieu » et qui vont parler de Lui à ceux qui ne le connaissent pas.

Tous ces hommes, qui sont partis ainsi en avant des autres, sont des Eclaireurs. Ils sont forts, courageux, hardis, entreprenants, tenaces, ils travaillent pour Dieu et leur Patrie et connaissent à fond le métier de l'Eclaireur. Ils transportent leurs tentes avec eux ou se construisent des huttes avec des branchages. Ils chassent les animaux sauvages et les font cuire pour se nourrir. Ils sont habitués à voir la mort de près et ne la craignent pas. Ils explorent les endroits les plus reculés d'un pays. Ils étudient les arbres et les plantes, ils suivent les animaux à la piste et observent leurs coutumes et leur manière de vivre.

Comme ils rencontrent chaque jour des aventures nouvelles et courent de nouveaux dangers, ils sont obligés de s'entr'aider mutuellement et ils se forcent à être toujours de bonne humeur pour faciliter les choses. Ce sont de vrais frères, toujours prêts à se tendre la main.

Comme il n'y a pas de médecins dans les pays sauvages, celui qui est malade ou blessé est soigné par ses camarades.

Quand il n'y a pas assez de vivres pour tout le monde, ils partagent entre eux ce qu'ils ont.

Soyez bien sûrs qu'on ne crie jamais inutilement « A l'aide ! » quand un éclaireur est à portée de voix. Il se précipite immédiatement, même quand il y a du danger pour lui.

Au reste, il ne faut pas croire que tous les éclaireurs se trouvent dans la brousse et qu'il n'y en a pas autre part. En cherchant bien, on en trouve partout.



GAULOIS



PEAU-ROUGE

Sont éclaireurs, les *savants* qui risquent leur vie dans des expériences dangereuses, dans des recherches longues et difficiles, les *audacieux* qui ouvrent de nouveaux horizons à l'activité de l'humanité, en utilisant le feu, le vent, l'électricité, la vapeur, les *philanthropes* qui se sont dépensés sans compter pour les autres sont aussi des éclaireurs.

Le sont encore ceux qui ont lutté pour guider leurs concitoyens sur le chemin du devoir, bravé le mépris, le ridicule, la calomnie pour développer une idée juste, risqué ou sacrifié leur vie pour un noble et fier idéal.

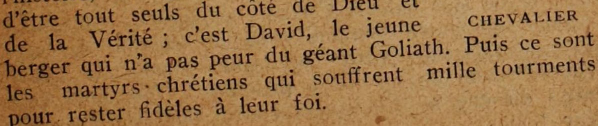
Les ancêtres de l'Eclaireur

Il ne faut pas croire, non plus, que les éclaireurs n'existent que depuis peu de temps.

Par centaines, par milliers, en effet, sont les hommes qui ont su mener à bien les plus lourdes tâches à force de courage, de volonté et de foi.

CHEVALIER

Dans les temps anciens, c'est Moïse qui conduit le peuple Hébreu dans le désert et qui organise, dirige, gouverne tout ce peuple dans les circonstances les plus difficiles ; ce sont les Prophètes, dont la Bible nous raconte l'histoire, et qui ne craignent pas d'être tout seuls du côté de Dieu et de la Vérité ; c'est David, le jeune berger qui n'a pas peur du géant Goliath. Puis ce sont les martyrs chrétiens qui souffrent mille tourments pour rester fidèles à leur foi.



Ce sont aussi les Gaulois, les Peaux-rouges, les trappeurs, les vieux scouts du Canada, les Sitting-Bull, les Buffalo-Bill, tous habitués à une rude vie en plein air qui les a rendus merveilleusement forts et endurants.

Ce sont également les **Chevaliers** du moyen âge dont vous connaissez un peu l'histoire. A cette époque l'injustice et la brutalité régnaient en maîtresses dans le monde. Des bandes de pillards s'embusquaient aux carrefours des routes pour dévaliser les voyageurs terrorisés, qu'ils jetaient parfois dans de sombres cachots jusqu'à ce qu'on ait payé une forte rançon pour leur délivrance. C'est alors que de jeunes hommes, dont le cœur était indigné de cet état de choses, commencèrent à s'organiser en bandes, se donnant pour mission de parcourir le monde en luttant contre l'injustice et la méchanceté. Ils fondèrent la Chevalerie, qui était une grande société dont les membres étaient tous frères ; ils promettaient sur leur honneur de défendre Dieu et l'Eglise contre toute attaque, de se porter au secours des faibles, des vieillards, des opprimés ; ils s'engageaient à ne dire jamais un seul mensonge, mais à mourir plutôt que de renier leur parole d'honneur. Souvent ils se réunissaient dans une forêt, autour d'une pierre plate ; ils prenaient ensemble un repas fraternel, puis ils revêtaient leur cuirasse et leur casque, prenaient leur lance et leur épée, sautaient sur leur fougueux « destrier » et juraient de se retrouver un an et un jour plus tard après avoir tous accompli un grand exploit, digne de leur courage et de leur valeur. Certains groupes de chevaliers avaient une autre coutume : chaque soir nul de ceux qui en faisaient partie ne devait s'endormir avant d'avoir rendu un service à quelqu'un. C'est pour cela qu'on dit que les Chevaliers étaient les éclaireurs de leur temps.

CHAPITRE II

Les Eclaireurs d'à-présent

Ce qu'il faut savoir pour en être un

Autrefois et aujourd'hui



N lisant les merveilleux récits, tout remplis d'aventures, de la vie des anciens éclaireurs, il n'est pas de garçon qui ne rêve de partager cette vie palpitante d'intérêt. On pourrait croire, hélas, que tout cela est bien passé, que ces temps héroïques ne reviendront plus.

Eh ! bien, il est facile d'être éclaireur encore maintenant. Il y a déjà dans le monde presque deux millions de jeunes garçons organisés en troupe d'éclaireurs. Ils portent tous le même uniforme, et ils sont tous frères, car ils obéissent partout aux mêmes coutumes, et se reconnaissent entre eux par des signes secrets. Ils passent leur temps à faire des excursions, à coucher sous la tente, à s'entraîner pour être forts et bien portants ; ils apprennent à faire cuire leur repas, à reconnaître les arbres, les plantes, les bêtes ; à se diriger par le soleil et les étoiles ; à suivre une piste d'animaux ; à construire des huttes, des cabanes, des ponts ; à correspondre entre eux par des signaux rapides, etc..., etc.

Il n'y a pas besoin pour cela d'aller en Afrique ou en Amérique, ou d'abandonner sa famille pour aller vivre à perpétuité dans les bois. Tout garçon désirant être éclaireur peut le devenir là où il est. Il lui suffit

de connaître les lois et règlements des éclaireurs et de s'entraîner un peu chaque jour afin d'apprendre son métier.

Les garçons encore trop jeunes pour être éclaireurs sont appelés « Louveteaux » et sont groupés dans des « Meutes ». C'est comme dans la Chevalerie où les jeunes garçons étaient d'abord page et écuyer avant de devenir Chevalier. La Loi et le Serment de l'Eclaireur nous viennent également des Chevaliers.

Les règles de la chevalerie

Voici quels étaient les commandements des Chevaliers :

« *Aimer Dieu de tout son cœur* et mourir s'il le fallait pour sa foi. — Servir fidèlement son Pays et son chef. — Avoir le culte de l'honneur et l'horreur du mensonge. — *Combattre toujours loyalement* son adversaire. — *Défendre le faible* et l'opprimé, la veuve et l'orphelin. — Etre partout, au péril même de sa vie, le champion du droit et du bien contre l'injustice et le mal. — Vivre en bons termes avec ses semblables. — Respecter les droits d'autrui. — *Ne blesser personne par mauvais propos.* — *S'aimer et s'aider entre frères d'armes* toute la vie durant, dans la bonne et la mauvaise fortune. — Garder partout la politesse et le respect envers toutes les femmes et ne jamais tolérer qu'on leur manque d'égards pour mériter un jour l'amour de sa compagne. — Etre scrupuleux dans l'accomplissement de ses devoirs, obéissant à tous ses chefs, gai en toutes circonstances, courageux, persévérant dans toutes les entreprises, rester chastes. » Telles étaient les principales règles que devait suivre le bon chevalier.

Et voici maintenant, la Loi de l'Eclaireur :

LA LOI DE L'ÉCLAIREUR

1. UN ÉCLAIREUR N'A QU'UNE PAROLE. On peut compter sur lui ; il ne ment jamais.

2. UN ÉCLAIREUR EST LOYAL. Fidèle à Dieu, à la patrie, à ses parents, ses maîtres et ses chefs, il les défend envers et contre tous.

3. UN ÉCLAIREUR SE REND UTILE. Il aide son prochain et se porte à son secours coûte que coûte. « Il doit faire une bonne action au moins une fois par jour. »

4. UN ÉCLAIREUR EST L'AMI DE TOUT LE MONDE ET LE FRÈRE DE TOUS LES AUTRES ÉCLAIREURS. Il ne fait pas de distinction entre ceux qui sont plus ou moins riches, plus ou moins bien vêtus.

5. UN ÉCLAIREUR EST COURTOIS. Il est poli à l'égard de tous et surtout des femmes et des enfants, comme aussi des faibles et des infirmes. Il n'acceptera jamais qu'on le paye pour sa politesse.

6. UN ÉCLAIREUR EST BON POUR LES ANIMAUX. Il n'en tue aucun sans raison et il protège les animaux utiles.

7. UN ÉCLAIREUR EST DISCIPLINÉ. Il obéit joyeusement et sans hésiter à tous ceux qui ont autorité sur lui.

8. UN ÉCLAIREUR EST TOUJOURS DE BONNE HUMEUR. Il prend les choses du bon côté, il ne s'emporte pas, il ne jure jamais.

9. UN ÉCLAIREUR EST COURAGEUX, DÉBROUILLARD, DÉCIDÉ.

10. UN ÉCLAIREUR EST TENACE. Les difficultés ne le découragent pas.

11. UN ÉCLAIREUR EST TRAVAILLEUR, PRÉVOYANT ET ÉCONOME.

12. UN ÉCLAIREUR EST PROPRE DANS SON CORPS, DANS SES PENSÉES, SES PAROLES, SES ACTES. Il ne fait rien de honteux.

LA PROMESSE DE L'ECLAIREUR



Au temps de la Chevalerie, le damoiseau, devenu après son stage chez son maître, varlet, puis page, puis écuyer, après un entraînement poursuivi souvent de 7 à 20 ans, devait prouver par de longues et dures épreuves qu'il avait les vertus nécessaires pour entrer avec honneur dans l'ordre de la Chevalerie et y vivre d'une vie *toute nouvelle.*

Son « adoubement » ou adoption ne se faisait que par un long cérémonial. Après la veillée des armes passée en prière, après le bain, symbole de purification, suivait l'aveu sincère de toutes ses fautes. Le seigneur exhortait le candidat à « ne jamais frayer avec les traîtres, à ne jamais mal conseiller dame ou damoiselle, à les défendre au contraire contre tous et à être toujours le punisseur de l'injustice. »

Le novice déclarait alors qu'il ne recherchait ni les richesses, ni le repos, ni la gloire pour lui-même, mais voulait seulement honorer la chevalerie, et il prêtait serment d'en observer strictement toutes les lois.

Par trois coups de plat d'épée sur la nuque, le Chevalier lui donnait l'accolade et « au nom du Père, du Fils, du Saint-Esprit et de Monseigneur Saint-Georges » le faisait chevalier. On lui remettait ensuite solennellement ses armes et son harnachement dont chaque pièce avait un sens particulier.

De même, le novice qui veut entrer dans une troupe *d'Eclaireurs Unionistes,* après avoir appris sa Loi et réfléchi mûrement à tout ce qu'il devra faire par la suite pour lui obéir, doit prendre l'engagement suivant :

PROMESSE DE L'ÉCLAIREUR

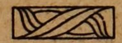


Je promets sur mon honneur de faire tout mon possible pour :

1. Servir Dieu et la Patrie.

2. Rendre Service à tout moment.

3. Obéir à la Loi de l'Eclaireur.



Devise et mot d'ordre

La devise de l'Eclaireur Unioniste est celle du Chevalier Bayard :

« Sans peur et sans reproche »

Les vieux Gaulois n'avaient peur que d'une chose : que le ciel leur tombât sur la tête ; l'Eclaireur, lui, n'a *peur de rien,* sinon de désobéir à son serment d'honneur, et, tant qu'il reste fidèle à la loi de l'Eclaireur, il *reste sans reproche.*

Son mot d'ordre est :

« Sois prêt »

Ceci veut dire qu'il doit toujours être prêt à rendre service quand on a besoin de lui. Il doit aussi *se préparer continuellement* dans le métier d'Eclaireur, afin de ne jamais être pris au dépourvu. C'est ainsi que quand arrive un accident, il sait aussitôt ce qu'il faut faire, l'ayant appris longtemps à l'avance.

Etant toujours prêt, l'Eclaireur ne sera jamais pris à l'improviste ; il n'aura jamais peur et saura rester sans reproche.

Dans tous les pays du monde, *les Eclaireurs sont fiers de leur Loi* et font tous leurs efforts pour lui obéir. Ils forment une grande fraternité semblable à celle des Chevaliers du Moyen âge et, comme eux, placent leur honneur au-dessus de tout. Leur Loi, leur Serment, leur Devise et leur Mot d'ordre doivent être gravés dans leur mémoire et dans leur cœur. Ils doivent être capables de les répéter sans faute à chaque instant, et doivent s'efforcer de les observer constamment avec l'aide de Dieu.

Les Eclaireurs Unionistes de France.



C'est dans tous les pays du monde qu'on rencontre maintenant des Eclaireurs et des Louveteaux.

En France les troupes d'éclaireurs sont groupées dans trois grandes Associations de scoutisme : *Eclaireurs de France* (neutres au point de vue religieux), *Scouts de France* (catholiques), *Eclaireurs Unionistes* (fondés par des protestants mais ouverts à tous ceux qui veulent « servir Dieu »).

Pour devenir « éclaireur unioniste » il faut s'engager sur l'honneur à « servir Dieu et la Patrie » et ce serment est le même que celui que prêtaient les Chevaliers. Lorsqu'un jeune garçon veut devenir « éclaireur unioniste » sa religion, ou la religion de ses parents, ou leurs opinions politiques, importent peu. Ce qui importe, c'est de savoir s'il a vraiment l'intention de rester fidèle à Dieu, d'agir sans cesse en pensant que Dieu le voit, et d'avoir toujours confiance, sachant que Dieu est son père et ne l'abandonnera jamais tant qu'il lui demandera son aide.

Pour les Eclaireurs Unionistes, le modèle des Eclaireurs, le Chef des Eclaireurs, c'est le Christ, et c'est pour cela que nous l'appelons souvent : « Le Grand Eclaireur. »

CHAPITRE III

La vie de l'Eclaireur

Son caractère et sa manière d'être

Les richesses de l'Eclaireur

L'éclaireur est l'un des garçons les plus heureux du monde : car en lui et autour de lui *il a découvert une foule de trésors infiniment précieux* qu'il a appris à conserver et à accroître sans cesse :

1° Son corps, sa santé, ses aptitudes physiques, bases fondamentales de toute son activité.

2° Son intelligence, sa mémoire, son instruction qui lui permettent d'apporter sa part de travail dans la société qui l'entoure.

3° Son caractère, sa volonté, son âme, sans lesquels il ne saurait marcher droit dans la vie, ni faire œuvre durable et bonne.

4° Tous ceux qui l'entourent et l'aiment, ses parents, sa famille, ses amis, ses instructeurs et ses chefs, l'encourageant à bien faire, se réjouissant de ses succès et le soutenant dans les moments de découragement.

5° L'amour de Dieu, le secours de Christ, l'image sacrée de la Patrie, si belle et si digne d'être aimée et servie...

Les devoirs de l'Eclaireur

Mais ces biens n'ont de valeur qu'à la condition d'en profiter et de les cultiver ; ce sont des talents qu'il faut faire valoir et celui qui ne les utilise pas les perd sans retour.

L'Eclaireur sait qu'il en est responsable ; et, le sachant, comment ne voudrait-il pas les entretenir par un exercice incessant ?

Envers son corps.

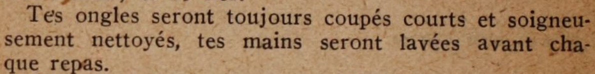
S'ENTRAÎNER RÉGULIÈREMENT, SUIVRE QUELQUES RÈGLES D'HYGIÈNE



Pour être fort et apte comme le chevalier aux plus rudes métiers, tu maintiendras ton corps en bonne santé par des exercices physiques réguliers. Tu t'entraîneras à courir, à marcher, à grimper, à sauter, à tirer à la carabine, à l'arc ou au javelot. Tu sauras monter à bicyclette et, si possible, à cheval. conduire une auto, aller même en avion et lire la trace du sanglier ou du cerf sur la terre humide ou le gazon fin. Rompu au campement sous la tente, à la cuisine en plein air, à la vie solitaire dans la grande nature, tu sauras t'adapter, s'il le faut, à toutes les situations, même les plus imprévues.

RÈGLES A SUIVRE POUR ÊTRE FORT

Faire tous les jours quelques minutes d'exercices et des mouvements de respiration profonde pour développer tes poumons (voir pp. 83 s.).



Le matin au lever et le soir au coucher, te passer sur tout le corps un linge mouillé, en t'étrillant ensuite vigoureusement au gant de crin.

Te nettoyer les dents avec une brosse dure après chaque repas ou au moins deux fois par jour.

Te laver soigneusement les yeux, les oreilles, et le nez.

Tes ongles seront toujours coupés courts et soigneusement nettoyés, tes mains seront lavées avant chaque repas.

Respire toujours par le nez, cela permet de courir sans être essoufflé, de nager plus facilement, d'avoir un odorat plus fin, et de ne pas ronfler en dormant.

Tiens-toi droit pour écrire, pour ne pas affaiblir ta vue. Fortifie-la au contraire en regardant de loin, vite et bien, en observant toutes choses autour de toi.

Ne boire jamais d'alcool, ni fumer pour ne pas affaiblir ta mémoire, ton intelligence, tes organes des sens, ton cœur et.... ta bourse.

Manger à des heures régulières et modérément pour ménager l'estomac, bien mâcher tes aliments, éviter les sucreries comme les excès de viande, ne pas lire en mangeant, boire peu pendant les repas, éviter les excitants, café ou thé, aller au moins une fois par jour à la selle.

Un grand verre d'eau fraîche le matin en te levant, des exercices de flexion, des inspirations profondes, des légumes verts, sont des remèdes faciles qui t'éviteront toute constipation.

Pour dormir, aie un lit ni trop mou ni trop chaud, mais reste assez couvert pour pouvoir garder ta fenêtre ouverte.

Te coucher à heure régulière et pas trop tard.

Te lever tôt et, dès le réveil, sauter à bas du lit. C'est l'heure où les idées sont nettes et l'activité la meilleure. Charlemagne, Napoléon, Berthelot, la plupart des grands capitaines, des grands hommes d'Etat, des grands savants se levaient de bonne heure.

Respecte surtout ton propre corps, sois propre dans ta tenue et en toutes choses. Eclaireur Unioniste au COQ D'OR, sois COQUET.

Corps propre, vêtements propres, chaussures bien cirées, cheveux peignés, mains propres, figure rayonnante de lumière et de joie, sont les signes distinctifs que doit présenter tout éclaireur qui veut partout faire honneur à sa patrouille, à sa troupe, au mouvement.

Envers ton esprit.

ETRE INSTRUIT ET BIEN ARMÉ POUR LA VIE

L'une des grandes forces de l'Allemagne a été son organisation industrielle et commerciale puissante, poussée très à fond et basée sur une *éducation* et une *instruction technique* de toute sa jeunesse. Elle a pu ainsi former des hommes spécialisés, entraînés aux meilleures méthodes de travail, capables de faire produire à toutes les industries le maximum et d'améliorer ainsi le bien-être de toute sa population.

Les *travaux manuels* que nous remettons en honneur avec les brevets sont l'élément essentiel de la richesse d'un pays et doivent contribuer à développer le goût de la science et de la vie pratique.



Comme le corps, le jugement, l'intelligence et la mémoire doivent être sans cesse cultivés, et seules des habitudes régulières et méthodiques de travail peuvent créer la compétence professionnelle et mener à l'indépendance et au succès.

La *loi du travail* est universelle et tous les êtres, animaux ou plantes, y sont soumis ; mais l'homme sait pourquoi il peine : il peut choisir son travail, organiser sa vie, la combiner avec celle de ses semblables pour en faire une magnifique harmonie.

Règles a suivre pour réussir dans la vie

Tu travailleras dur de tout ton cœur et de toute ton âme, *avec joie,* courage et patience, sans bouder à la besogne, jusqu'au dernier quart d'heure qui apporte la victoire.

Pour réussir tu sauras :

Saisir l'occasion,

Ne pas courir deux lièvres à la fois, et faire chaque chose complètement et en son temps,

Voir toujours le bon côté des choses,

Choisir ton métier et ne pas prendre le premier venu (1).

Ne pas reporter à demain ce que tu peux faire aujourd'hui.

Te placer en toute discussion au point de vue de ton interlocuteur et admettre des opinions différentes de la tienne.

Ne néglige aucune occasion de t'instruire, même près des plus humbles, en enrichissant perpétuellement ton intelligence.

(1) Consulter la brochure de M. Mauvezin : « Avant de choisir un Métier », en vente « Aux Eclaireurs » ; prix : fr. 2, et « Avant d'entrer en apprentissage » de J. Fontègne : fr. 8.

Envers ton âme.

En toute circonstance reste fidèle a la loi

Eclaireur, que ton honneur te soit sacré. En bon Chevalier du Christ, hais le mensonge et la lâcheté, la vie étroite et mesquine, les moyens tortueux et les procédés malhonnêtes; sache lutter pour la vérité.

N'écoute pas les histoires sales qui souillent la pensée ; refuse les livres orduriers ou stupides.

Accomplis partout ta *Bonne Action* quotidienne, deviens chaque jour supérieur à ce que tu étais la veille, développe toutes tes qualités, laisse mourir de faim tes défauts, ne leur donne aucune emprise sur toi.

Par-dessus tout, reste propre dans toute ta personne, propre dans ton corps et dans tes pensées, propre dans tes paroles et dans tes actes, propre lorsqu'on te voit et lorsqu'on ne te voit pas, propre quand tu es avec d'autres et propre quand tu es seul.

Reste fidèle à ton Chef Jésus-Christ. Demande-lui de t'aider à obéir à la Loi et à tenir ton serment. Prends l'habitude de demander à ton Père Céleste sa force et son appui, en commençant chacune de tes journées.

A cette condition, tu seras un homme fort et sans tache, et tu rayonneras autour de toi un peu de la lumière qui vient de Dieu.

L'idéal de l'Eclaireur



CHAPITRE IV

La tâche de l'Eclaireur

Ce qu'il faut faire pour être E. U.

Tout éclaireur doit être utile.

Le serment de l'éclaireur dit : « Servir Dieu et la Patrie, rendre service à tout moment. »

Voici de quelles manières un éclaireur peut accomplir son serment.

Au service de la France

Il y a beaucoup de gens qui se prétendent patriotes et qui crient très fort : « Vive la France ! » le jour du 14 juillet. Mais tout leur patriotisme s'arrête là. En réalité, ils ne font rien pour leur pays. Si même ils pouvaient ne pas payer leurs impôts, cela leur serait bien égal que leur pays en souffre. Ces gens-là ne sont guère utiles à la France.

Il y en a d'autres qui croient que pour être patriote il faut toujours déclarer que tout ce qui se fait en France c'est mieux que dans n'importe quel autre pays, et que pour bien aimer sa patrie il faut détester les nations étrangères. Cette deuxième catégorie est pire que la première. Ils se rendent désagréables, et c'est leur pays tout entier qui finit par être mal jugé. Ces gens-là sont nuisibles à la France.

Les éclaireurs promettent de servir leur patrie, mais cela veut dire tout autre chose, et, en particulier, cela signifie qu'il faut faire réellement tout ce qu'on peut pour que le pays marche bien et que tous les Français soient heureux, tout ce qu'on peut également pour que la France soit appréciée et aimée par les

étrangers. Un éclaireur doit chercher par sa complaisance, son désintéressement, son amabilité, à ce qu'on dise de lui : « C'est un chic type ! » Il doit également contribuer à ce qu'on dise de la France : « C'est un chic pays ! »

La France mérite d'être aimée.

« Tout homme a deux Patries, la sienne et puis la France », a dit Henri de Bornier. Cela est vrai, parce que la France s'est toujours montrée humaine, généreuse et désintéressée. Elle a souvent aidé, au cours de son histoire, d'autres pays plus faibles ou plus petits. Elle a été la terre de la liberté, l'asile des proscrits. Plus que toute autre nation, elle a lutté pour libérer les peuples opprimés et souffert pour le reste de l'humanité.

Ses Chevaliers n'ont-ils pas tout quitté pour délivrer la terre sainte dans les croisades ? Ses Lafayette, ses Rochambeau n'ont-ils pas volé au secours de l'Amérique ? Ses armées n'ont-elles pas combattu pour l'indépendance de la Pologne, de la Grèce, de la Belgique, de l'Italie ?

La France a sauvé la civilisation chrétienne et latine, à Poitiers avec Charles Martel et sur le Rhin avec Charlemagne, elle a souffert pour établir la justice sur la terre, abolir l'esclavage, fixer les droits de l'homme, garantir la liberté de conscience.

Comme dans les guerres de la Révolution, où tout notre peuple a voulu apporter la liberté au monde, dans celle de 1914 à 1918, la France a eu la claire vision de son rôle grandiose dans la vie de l'humanité. Pressurée, meurtrie, le cœur saignant, l'âme déchirée, elle est restée inébranlée dans sa foi. Indomptée, elle s'est battue, elle a vaincu en silence et son âme généreuse et pure a été un flambeau dans la nuit. C'est vers elle que

les jeunes peuples nés d'hier à la liberté, Roumains, Polonais, Tchéco-slovaques, Yougoslaves, regardent comme vers leur mère et leur soutien.

Aussi servir la France, c'est servir l'univers entier. Pour aimer notre patrie nous n'avons pas à haïr ni à mépriser celle des autres, et devant le monde entier nous pouvons être fier de notre drapeau.

Le drapeau français.

Emblème de « l'honneur » et de la « Patrie », image même de la France, notre Drapeau s'est toujours dressé vivant au-dessus des luttes humaines.

Des nations entières l'ont béni avec transport, des foules de toutes races, des femmes et des enfants par milliers ont baisé ses plis et ont vu dans ses couleurs :

le *bleu* du ciel à travers l'orage, la fraternité des peuples enfin libres,

la *blancheur* de la loyauté et de la franchise enfin victorieuses du mensonge.

le *rouge* du sang des nôtres qui se sont immolés sans un murmure pour le salut de l'humanité.

Notre Drapeau a toujours été, non pas seulement l'emblème de la France, mais aussi le *symbole de toutes les espérances des hommes.*

Au cours de la dernière guerre, les trois couleurs ont brillé sur toutes les ailes des aviations alliées, et notre *Marseillaise* a été chantée à nouveau en Pologne, en Autriche, en Roumanie, en Bohême, partout où des hommes ont combattu et souffert pour la justice et le droit.

A toutes les époques de notre histoire, depuis les vieilles enseignes gauloises, sur lesquelles se dressait le « sanglier à crinière de fer », en passant par la bannière fleurdelysée de Jeanne d'Arc et le pavillon tricolore qui fut cloué au mât du *Vengeur*, l'emblème

de notre pays a flotté là où des hommes ont lutté pour la justice et le droit, et suscité des actes héroïques. Jamais aucun drapeau français n'a été enlevé de haute lutte sur le champ de bataille ; et, après l'armistice, c'est par centaines qu'apparurent des drapeaux tricolores restés cachés pendant 47 années, jusqu'à l'arrivée de nos troupes.

Ce que la France attend des Eclaireurs.

Sans parler des dangers extérieurs qui menacent encore notre Patrie, au dedans de terribles *fléaux sociaux* risquent de nous faire perdre tout le bénéfice de nos sacrifices inouïs dans l'histoire ; l'alcoolisme, la tuberculose, la dépopulation, l'immoralité, l'anarchie, ruineraient sûrement notre chère Patrie si nous n'y portions remède dès maintenant.

Pour lutter avec succès contre ces fléaux et les vaincre, *il faut des hommes* instruits, énergiques, dévoués, capables de remplir avec la même conscience les missions les plus hautes comme les plus modestes, *de bons citoyens* prêts à donner aussi leur vie dans l'accomplissement de leurs devoirs civiques.

Eclaireur, c'est dès maintenant que tu dois te préparer à être l'un de ces hommes-là.

Les Eclaireurs contre l'alcool.

L'alcool ! Liqueur agréable au goût, et qui semble redonner de l'énergie quand on en manque... Oui, mais liqueur maudite, cause de déchéance, cause de mort. La France est le pays qui en fait la plus grande consommation — environ 10 litres par tête, en moyenne, en 1913 et 5 litres en 1921, cette diminution étant due en partie à la réquisition des alcools de betterave, et à l'augmentation de la consommation non déclarée par les « bouilleurs de crû ».

Quel est l'effet de l'alcool ?

En premier lieu, il ruine la santé. *Chaque* petit verre bu *diminue* la force de l'organisme pour lutter contre les maladies. C'est *à cause de* l'alcool que la France perd 100.000 malades de la tuberculose par an, et que ses hôpitaux sont pleins.

En second lieu, l'alcool démolit le cerveau, et vous fait perdre tout *contrôle sur vous-même*. L'homme ivre n'a plus de volonté, ni de force, ni de pensée. L'alcoolique, même sans être en état d'ivresse, *n'est plus maître de son corps,* de son âme. Toutes les impuretés, tous les vices *s'emparent* de lui, *50 o/o* de fous sont dus à l'alcool, soit directement, soit par leurs parents. Dans un rapport récent, on signale que 55 o/o — vous lisez bien, cinquante-cinq pour cent — des *enfants* criminels ou voleurs sont alcooliques ou enfants d'alcooliques. Les Etats-Unis, qui viennent de remporter une victoire immense par la suppression de l'alcool, signalent que, dans une province, les accidents de travail ont diminué de 54 o/o, et les arrestations par la police ont passé de 1.000 à 188.

Les éclaireurs savent que la vie ne doit pas être *vécue,* mais *vaincue* et que, pour cela, il faut être avant tout *fort* et *maître de soi.* Aussi, un véritable éclaireur se garde de l'alcool comme d'un poison violent.

Mais il faut aller plus loin. Tu connais le 3e point de la Loi : « ...se rend *utile* ». Si tu comprends combien l'alcool fait de mal à la France, engage-toi dans la *lutte,* et tu trouveras des B. A. splendides à faire : soit engagements personnels, pour aider, pour *sauver* d'autres hommes, soit propagande auprès de tous, soit aide directe, matérielle à ceux qui luttent : écritures, courses, etc...

Tu as prêté serment, et promis de n'avoir qu'une

parole, d'être utile, d'être *propre*. Tu n'as pas le droit d'accepter aucune diminution de ta volonté, de ta santé.

(Adresses utiles : Ligue Nat. contre l'Alc., 147, bd St-Germain ; — La Croix-Bleue et l'Espoir, 53 *bis*, rue St-Lazare.)

Au service de l'Humanité

L'éclaireur aime son pays et le sert fidèlement, mais il n'oublie jamais qu'il y a d'autres pays et, dans ces pays, d'autres hommes qui travaillent, qui souffrent, qui luttent, soit pour leur pain quotidien, soit, pour ce qui, parfois, leur paraît plus cher encore : pour leur liberté.

Il faut penser en particulier aux enfants qu'il y a dans tous ces pays. L'éclaireur qui, comme le dit la Loi, « est l'ami de tout le monde », doit les considérer, même sans les connaître, comme ses camarades, et, lorsque l'occasion s'en présente, s'intéresser à eux, les aider et même les secourir.

Le plus grand mal dont l'humanité ait souffert, ce sont les malentendus entre les peuples. C'est de là que sont venus toutes les haines, toutes les luttes, toutes les guerres qui ont désolé le monde, et, en fin de compte, affaibli tous les peuples. Celui qui veut servir l'Humanité doit contribuer à ce que tous les malentendus disparaissent, et c'est là une des tâches des éclaireurs dans le monde. Dans la grande Fraternité du Scoutisme, cela n'est pas trop difficile, car tous les éclaireurs se promettent mutuellement amitié et entr'aide. Lorsqu'ils seront devenus grands, ils ne songeront pas à se disputer et à se haïr ; ils n'auront aucune peine à se comprendre mutuellement et se donneront la main au-dessus des frontières, tout en aimant profondément leur propre patrie ; et cette fraternité, commencée dans le jeune âge, deviendra un

des meilleurs moyens de rendre la guerre impossible.

Certes, si notre pays était attaqué injustement, nous n'aurions tous qu'une âme pour le défendre, sans nous préoccuper de notre vie qui, à cette heure tragique, nous importerait peu — mais cela ne doit pas nous empêcher de détester la guerre et de chercher à établir des liens fraternels entre tous les peuples. Commençons cette tâche merveilleuse en écrivant aux éclaireurs des autres pays, en apprenant leur langue, en lisant leurs journaux, en allant les voir chez eux ou en les recevant dans nos camps.

C'est ainsi que nous montrerons au monde que le diplomate anglais avait bien raison lorsqu'il disait, en voyant des éclaireurs de tous les pays fraternellement unis au Jamboree de Londres : « Les éclaireurs !... C'est la vraie Société des Nations qui commence. »

Au service de Dieu

Dieu a créé le monde pour qu'il soit heureux, mais les hommes n'ont pas compris ; ils se sont détestés, ils se sont battus, ils se sont menti les uns aux autres ; ils ont souvent détruit leur santé et leurs forces par leurs mauvaises habitudes : bref, ils se sont rendus malheureux.

Malgré tout, Dieu les aime quand même, puisqu'il est leur père. Il attend que, un à un, ils reviennent à lui, lui demandent pardon et changent complètement de caractère. Lorsque tous les hommes auront fait cela, le monde sera devenu le royaume de Dieu, et chacun sera joyeux et heureux de vivre.

Dieu attend. Il espère que les hommes le chercheront et l'aimeront de plein gré. Et depuis que les générations se succèdent sur la terre, il y a sans cesse des hommes qui retrouvent Dieu, qui se donnent à lui, et qui vivent leur vie, forts et confiants, parce que Dieu est avec

eux. Mais combien encore souffrent et meurent loin du Père Céleste ?

Servir Dieu, c'est contribuer à ce que les hommes le retrouvent. Et c'est là une des tâches que se sont donnés les « Eclaireurs Unionistes », qui ont choisi pour modèle et pour Chef suprême le Christ, parce qu'il a dit « Aimez-vous les uns les autres » et qu'il s'est sacrifié pour sauver les hommes.

Le grand éclaireur.

Jésus-Christ est le Grand Eclaireur.

Il a vécu en plein air, voyageant sans cesse, couchant sur la dure, prenant souvent ses repas au dehors, grand ami de la nature et frère de tous, soulageant les misérables, allant de lieu en lieu en faisant le bien, rendant service à tous, ne craignant nullement le danger ni la mort. Pendant toute sa vie il a été loyal, fidèle à ses Parents, à sa Patrie, à son Dieu, courtois, obéissant, courageux, tenace, travailleur, saint dans tous ses actes et dans toutes ses pensées. Il est en un mot *le modèle de l'homme que tout éclaireur voudrait être.*

Il est aussi l'ami fidèle, le grand frère de tous les éclaireurs, qui veulent lui ressembler. En lui nous possédons l'exemple vivant du vrai Chevalier, doux et humble, redresseur de torts, consolateur de toutes les détresses, libérateur des opprimés ; en lui nous trouvons le Sauveur de tous ceux qui lui demandent son aide, et il est capable de transformer notre vie, en nous rendant meilleurs, en nous débarrassant de toutes nos mauvaises habitudes, en nous apprenant à mieux faire notre devoir et à mieux servir notre prochain.

Il suffit d'avoir confiance en Lui et de lui demander son aide.

PRIÈRE DE L'ÉCLAIREUR

Fais que j'aie des mains propres, des paroles propres, des pensées propres.

Aide-moi à lutter pour le bien difficile contre le mal facile.

Empêche-moi de prendre des habitudes qui gâchent la vie.

Apprends-moi à travailler dur et à jouer loyalement, lorsque toi seul tu vois et comme si tout le monde pouvait voir.

Pardonne-moi quand je suis mauvais et aide-moi à pardonner à ceux qui ne me traitent pas bien.

Rends-moi capable d'aider les autres quand cela me coûte.

Envoie-moi les occasions de faire un peu de bien tous les jours et ainsi de devenir davantage comme Christ.

CHAPITRE V

La grande fraternité des Eclaireurs

Histoire du Scoutisme

Dans le monde

De même que les chevaliers parcouraient l'Europe entière pour y faire régner la justice, de même les Eclaireurs remplissent actuellement le monde entier de leurs bandes enthousiastes pour y propager leur esprit de fraternité, leur confiance joyeuse en l'avenir, leur volonté de concorde, leur magnifique idéal d'entr'aide.

La « petite marotte » de *Sir Robert Baden-Powell,* fondateur des Boy-scouts en Grande-Bretagne, est devenue une immense organisation dont les ramifications s'étendent sur tout l'univers et groupent plus de deux millions d'éclaireurs répartis dans presque tous les pays du monde.

L'idée dont est né ce grand Mouvement du Scoutisme est celle-ci, qui se présenta à l'esprit de Baden-Powell lorsqu'il revint en Angleterre après avoir passé de longues années aux colonies : « Les hommes que j'avais avec moi aux colonies, dit-il, étaient forts, énergiques, volontaires, parce qu'ils avaient à vivre une vie rude et aventureuse ; ici, en pays civilisé, les jeunes garçons doivent également vivre cette vie-là pour devenir des hommes de premier ordre. »

Fondé en 1908, le mouvement des « Boy-scouts » groupait rapidement en Grande-Bretagne des milliers de

jeunes garçons. En 1911, le 4 juillet, le roi George V passait en revue 30.000 scouts à Windsor ; en juillet 1913, lors d'un nouveau « Rally » à Birmingham, plus de 4.000 scouts de nombreux pays européens campaient pendant 8 jours ensemble et une splendide exposition rassemblait à Bingley-Hall tous les ouvrages que les Eclaireurs peuvent faire pratiquement dans les écoles ou comme travaux manuels d'amateurs.

Pendant la grande guerre, les Boy-scouts et les Sea-scouts (Eclaireurs marins) en Angleterre et aux Etats-Unis ont rendu les plus grands services pour la garde des côtes, la mise en valeur des terres, les œuvres de secours aux blessés, etc... Aux Etats-Unis, les Scouts sont maintenant près d'un million, remarquablement organisés.

En 1920, au grand « Jamboree » de Londres, plus de 100.000 Eclaireurs britanniques et des délégations de 34 pays différents participaient à de grandioses manifestations. La délégation des Eclaireurs Unionistes de France, composée de 50 Eclaireurs de 1re classe, s'y classait parmi les premières. Un « Jamboree » est un rassemblement mondial d'éclaireurs. *Jamboree* est le mot Zoulou qui veut dire : « Ralliement de toutes les tribus. ».

En 1922, la France eut le grand honneur de recevoir à Paris pendant une semaine le Congrès International du scoutisme, qui réunit un grand nombre de chefs de tous pays. Enfin, en août 1924, au Danemark, à Copenhague, le deuxième « Jamboree » réunissait à nouveau des garçons du monde entier, et groupait ensemble, en une belle délégation française, des E. U. et des E. de F. fraternellement unis.

En France

Dans notre pays, le système d'éducation des boy-scouts ou Eclaireurs s'est développé plus lentement et a donné naissance en 1911 à plusieurs ligues ou associations dont les deux plus anciennes sont les *Eclaireurs Unionistes* et les *Eclaireurs de France,* auxquels se sont joints, depuis la guerre, les Eclaireurs catholiques ou *Scouts de France* (organisés en 1920).

Les Eclaireurs Unionistes.

Notre mouvement a été lancé par notre cher et regretté chef Samuel Williamson, Secrétaire général du Comité National des Unions Chrétiennes de Jeunes Gens, à qui une longue expérience des jeunes et une parfaite connaissance de la langue anglaise avaient permis de réaliser immédiatement les principes essentiels de « Scouting for Boys », le livre guide de Baden-Powell.

Nos premières troupes, celles de Boulogne-sur-Seine, de l'Union de Paris, de Saint-Maur, ont été créées en avril-juin 1911. Dès octobre suivant, les Eclaireurs Unionistes comptaient 10 troupes régulières avec 173 éclaireurs et 5 autres troupes en formation ; puis le nombre total a passé progressivement de 730 en avril 1912 à 3.000, groupés en 110 troupes au 1er juillet 1914.

Dès les premiers jours de la guerre, la presque totalité de nos Commissaires, Chefs de Troupe et Instructeurs ont été mobilisés. Plus de cent d'entre eux sont tombés au Champ d'honneur, tenant ainsi, jusque devant la mort, leur promesse de servir la Patrie. Beaucoup de nos mobilisés ont conquis sur les champs de bataille la croix de guerre, et nombreux sont ceux qui ont reçu la médaille militaire ou la Légion d'honneur.

Cependant, les Eclaireurs, restés à l'arrière, tâchaient à leur manière de « servir la Patrie », et étaient guidés dans cette tâche par de tout jeunes Chefs de Troupe, souvent même de simples chefs de patrouille. Le meilleur résumé de leurs efforts se lit dans la citation suivante, par laquelle le Gouvernement de la République a décerné au Mouvement des Eclaireurs Unionistes de France la médaille de vermeil de la RECONNAISSANCE FRANÇAISE (Décret du 13 janvier 1921) :

« *L'Association dite « Le Mouvement des Eclaireurs Unionistes de France » qui a été fondée en 1911 dans le but de préparer les jeunes Français, a rendu, depuis le début des hostilités, les plus grands services à la cause nationale. Pendant cinq années de guerre, sous la conduite de jeunes gens de 16 à 20 ans, les Troupes d'Eclaireurs se sont dépensées dans toutes les activités locales et régionales où il leur était possible de faire œuvre utile et réconfortante ; d'août 1914 à juillet 1916, ont pris la part la plus active à la lutte contre la désorganisation produite par le départ des mobilisés ; jusqu'à l'armistice, se sont mises avec enthousiasme à la disposition des services publics et des œuvres de guerre auxquelles elles ont prêté le concours le plus efficace et enfin, depuis l'armistice, se sont dévouées à l'assistance à apporter aux régions libérées et au travail à effectuer en Alsace-Lorraine pour y servir la cause française.* »

Le 3 juin 1921, les Eclaireurs Unionistes fêtèrent solennellement le 10ᵉ Anniversaire du Mouvement, et le souvenir de son fondateur, notre chef, S. Williamson. Des représentants de toutes les régions de la France entouraient notre Drapeau, lorsque le Ministre des Travaux Publics y épingla la Médaille de la Reconnaissance Française. Le camp et le

concours traditionnel de Trivaux groupaient ensuite plus de 900 éclaireurs.

Dans le courant de la même année, les « Louveteaux » ont été organisés. Les « Louveteaux » sont les jeunes garçons de 8 à 12 ans qui se préparent à devenir éclaireurs comme les pages au temps de la Chevalerie se préparaient à devenir Chevaliers. On les appelle « Louveteaux » parce qu'ils s'amusent en plein air, comme les petits loups dans la Jungle ; parce qu'aussi ils promettent « d'écouter les vieux loups », c'est-à-dire les vieux Scouts, qui connaissent bien leur métier.

Au milieu de 1924, notre Mouvement des E. U. groupe 204 Troupes d'Eclaireurs et 93 Meutes de Louveteaux, ce qui représente un effectif total de plus de 5.000.

Nos relations avec les Eclaireurs de France et les Scouts de France sont des plus cordiales ; et le Bureau Interfédéral du Scoutisme français permet aux représentants des trois Associations de se grouper souvent travaillant, la main dans la main, pour faire de la « Fraternité des Eclaireurs » une réalité vivante et puissante dans notre pays.

CHAPITRE VI

Troupes et Patrouilles
Organisation des Eclaireurs Unionistes

Discipline

Lorsqu'on voyage à bord d'un grand navire, on remarque du premier coup la rapidité et l'exactitude avec lesquelles sont exécutés les ordres du capitaine. C'est qu'en effet le moindre retard ou la moindre fausse manœuvre suffit pour causer une catastrophe. Mais, depuis les « vigies », qui ont pour mission de signaler l'approche des récifs, jusqu'aux chauffeurs et aux soutiers qui, dans l'obscurité et l'atmosphère suffocante des chaufferies, ignorent tout de ce qui se passe à la surface de la mer et doivent se contenter d'exécuter aveuglément les ordres qui leur sont transmis, tous savent que de l'accomplissement scrupuleux de leur tâche personnelle dépend non seulement leur propre vie, mais encore celle de tous les autres habitants du navire. Aussi obéissent-ils « joyeusement et sans hésiter », parce qu'ils ont confiance dans leurs chefs.

Eh ! bien, si nous voulons que notre Mouvement progresse et atteigne son but, c'est ainsi que doivent agir tous les éclaireurs.

La patrouille

Pour mieux réussir leurs entreprises, les chevaliers se réunissaient souvent en petites bandes de 5 ou 6. Ainsi, les Eclaireurs sont groupés d'abord en « patrouilles » de 6 à 8 garçons commandées par celui d'entre eux qui a été jugé le plus digne d'être *chef de*

BIBL. STE GENEVIÈVE

patrouille. Plusieurs patrouilles forment ensuite une troupe de 15 à 40 éclaireurs. Les troupes sont elles-mêmes groupées par secteurs et par régions, puis toutes réunies sous une même direction dans chaque pays.



Chaque patrouille a un *totem,* qu'elle a choisi elle-même et dont elle essaie d'acquérir les qualités. Par exemple, les éclaireurs de la patrouille du « Castor » devront mettre leur point d'honneur à acquérir les qualités de travail, d'habileté, de prévoyance, de prudence, etc..., qui caractérisent cet animal. Pour cela, ils ne manqueront jamais une occasion de recueillir un renseignement sur les mœurs, le cri, les traces du castor, et ils essayeront d'en observer en liberté ou dans un jardin zoologique. Chaque éclaireur doit être capable de dessiner le totem de sa patrouille et d'en imiter le cri. Le totem est figuré sur le fanion triangulaire que le chef de patrouille porte à son bâton, ainsi que sur toutes les pièces du matériel de patrouille. L'animal vivant pourra même parfois servir de mascotte à la patrouille.

Le chef de patrouille, nommé par le chef de troupe (ou élu avec son assentiment par ses camarades), choisit lui-même, d'accord avec son chef de troupe, un *second* qui l'aide dans sa direction. Dans les manœuvres, les sorties, les camps, chaque patrouille doit se suffire à elle-même. Elle est responsable de sa tente, de son matériel et de son programme d'activité sous la direction

de son chef de patrouille et de son second. Elle possède parfois un budget spécial ; ses archives contiennent le récit des hauts faits et exploits de ses éclaireurs, les excursions faites, les distinctions et brevets obtenus, les comptes-rendus des conseils de patrouille où se discutent toutes les questions qui la concernent.

La troupe

Plusieurs patrouilles forment une troupe fonctionnant sous la direction d'un aîné, autant que possible majeur, qui est *le Chef,* et auquel chaque éclaireur doit une pleine et entière confiance comme les écuyers, varlets, hommes d'armes qui combattaient sous les ordres du chevalier. Le *Chef* de troupe, de son côté, met tout en œuvre pour le bien et le bon travail de ses éclaireurs.

Il est assisté dans sa tâche par un ou plusieurs *adjoints* qui le secondent directement ou le suppléent dans les détails du service, et par des *instructeurs* qui n'ont le plus souvent qu'une spécialité, dans laquelle ils sont plus particulièrement compétents, à enseigner. Dans les troupes importantes, ou dans les endroits où



il y a troupe et meute, ou lorsque le C. T. est très jeune, il peut y avoir un *chef-président,* dont le rôle est de coordonner l'action des autres chefs. Les

réunions des troupes et des patrouilles ont lieu dans un local spécial, le soir, en semaine et, au dehors, dans la journée du dimanche.

Les patrouilles sont en compétitions fréquentes dans la même troupe ou dans la même région, et ces concours permettent aux éclaireurs de se perfectionner sans cesse.

Secteurs, régions et commissaires

Au-dessus des Chefs de troupe, sont placés des *Commissaires.* Leur fonction est de coordonner l'activité des différentes troupes et meutes, d'aider leurs Chefs de leurs conseils, de représenter le Mouvement près des autorités locales et des pouvoirs publics, de présider aux différents concours, fêtes et démonstrations publiques.

Dans une ville ou dans une zone peu étendue, ou *secteur,* plusieurs troupes sont placées sous la direction d'un *Commissaire de Secteur* qui peut d'ailleurs avoir un ou plusieurs adjoints.

Dans une *Région* très étendue, formée en général de plusieurs départements, l'activité de toutes les troupes est coordonnée par un *Commissaire Régional* assisté d'adjoints et de Commissaires de Secteur. Enfin la direction générale du mouvement dans toute la France et ses Colonies est assumée par un *Commissaire National* assisté d'adjoints et de commissions techniques formées de spécialistes qui l'éclairent de leurs conseils.

Cette organisation se résume dans le tableau ci-contre (1).

(1) Chaque Eclaireur devra remplir les blancs correspondant aux différents grades : il est juste qu'il inscrive sur son Manuel et connaisse les noms et adresses de tous les chefs qui s'occupent de lui.

Comité National

Commissaire National ....

Adjoints ....

Comité Régional

Commissaire Régional ....

Adjoints ....

Commissaire de Secteur ....

Adjoints ....

Organisation locale

(Union chrétienne, Eglise, Fraternité,
Comité local des E. U.)

Chef-président : ....

Chef de troupe : ....

Adjoints et Instructeurs : { ....
....

Chef de Patrouille ....

Second de Patrouille ....

Les étapes de la vie de l'éclaireur

Dès que tu seras admis dans la troupe comme *Novice* ou *Pied-tendre*, tu t'élèveras par des étapes successives dans le mouvement, il en restera toujours d'autres devant toi à conquérir.

Devenu d'abord *Aspirant* après ta Promesse et l'examen correspondant, tu passeras rapidement les examens de *deuxième* et de *première classe*, qui marqueront un nouveau progrès dans ta vie d'Eclaireur. Puis, la préparation des *brevets* développera en toi de multiples aptitudes, te rendant plus capable d'accomplir la B. A. (1) quotidienne. Par ces brevets, tu deviendras l'émule de l'*Athlète*, de *l'Indien*, de l'*Artisan* et du *Chevalier* dont tu seras admis à porter les insignes lorsque tu auras été jugé digne d'entrer dans un de ces quatre *ordres* par une solennelle mais secrète *initiation*. Devenu second ou chef de patrouille, tu pourras, par ton dévouement au Mouvement, par ton énergie au travail et ton esprit de sacrifice, t'élever jusqu'à l'*Alouette Gauloise*, qui rappelle l'oiseau s'envolant à tire d'ailes vers le ciel et jusqu'au *Coq de France*, symbolisant notre fier « totem » national, au chant clair et joyeux.

Et après avoir mérité ces honneurs, il te restera à être toujours davantage comme Eclaireur, Chef de patrouille, Chef de troupe ou Commissaire, un fidèle, un modeste serviteur du Maître divin, de Celui qui est mort sur la Croix en témoignage de son amour.

Pour que tu sois vraiment heureux, il faut que ta vie soit une ascension continuelle et que tu montes sans cesse d'échelon en échelon, de gradin en gradin, toujours plus instruit, toujours plus fort, toujours plus maître de toi et plus sûr de la belle route qui se déroule et monte sous tes pas.

(1) B. A. : abréviation de « Bonne Action » (cf. Loi de l'Eclaireur, art. 3).

CHAPITRE VII

Les signes de reconnaissance

Les chevaliers excellaient à remplir leur vie de symboles. Leurs devises : « Fin cuer ne peut mentir. — Fais que dois aveigne que puet. — Mourir plutôt que me salir. — Vertu me guide. — Honneur me tient », les encourageaient à rester fidèles à leurs promesses. Chaque patrouille d'éclaireurs a aussi sa propre devise, comme notre Mouvement tout entier à la sienne : « *Sans peur et sans reproche* », son mot d'ordre : « *Sois prêt* » et son insigne.

L'insigne.



Notre insigne est un *Coq debout,* symbole de l'esprit gaulois, fier et loyal, toujours joyeux, qui chante dans les heures les plus douloureuses et les plus graves sa foi en l'avenir. Notre coq se dresse sur une banderolle portant le mot d'ordre « SOIS PRET », et le petit appendice rappelle à l'Eclaireur sa Bonne Action, sa B. A. à accomplir chaque jour.

L'insigne se fixe sur une cocarde au chapeau et se porte avec le costume civil à la cravate ou à la boutonnière. Tout éclaireur en tenue doit avoir sa carte d'éclaireur de l'année avec l'indication de son domicile.

Le salut (1).



Se reconnaître comme les membres d'une même fraternité, comme des frères d'armes unis par le plus noble idéal, ne peut se faire que par un salut large et décidé. Le salut de l'Eclaireur s'effectue avec les trois doigts du milieu (le pouce reposant sur l'ongle du petit doigt replié) pour rappeler la triple promesse de l'Eclaireur.

Il est en soi un témoignage de respect au chef, de sympathie au camarade ; aussi tout salut donné doit-il être rendu.

L'Eclaireur doit saluer au passage du Drapeau national. Au repos, s'il est sans bâton, il salue de la main droite en rectifiant la position. S'il porte son bâton, il le saisit de la main gauche en lui faisant prendre une position oblique, et salue de la main droite.



En marche, l'Eclaireur accomplit le même geste, en tournant la tête vers la personne saluée.

En troupe, en principe, le chef seul salue.

Le Demi-Salut.

Il sert de signe de reconnaissance entre les éclaireurs en tenue ou en civil et leur permet d'entrer en relations.

(1) A côté du salut et du demi-salut décrits ci-après, les *grand salut* est aussi employé dans certaines circonstances exceptionnelles (voir le dessin de la page 26).

Il consiste à porter la main droite à hauteur de l'épaule, la paume en avant, le pouce et le petit doigt se touchant et les trois doigts du milieu étant seuls allongés comme pour le salut.

Présentation.

Tout éclaireur s'adressant à un chef l'appelle « chef ». Les éclaireurs se serrent entre eux la main gauche.

Refrain.

Les Eclaireurs peuvent également se reconnaître en sifflant ou fredonnant leur refrain :



Un Eclaireur est le frère de tous les autres Eclaireurs.

Si un inconnu te fait un des signes de reconnaissance des Eclaireurs, tu dois lui répondre par le même signe, et ensuite lui serrer la main gauche. S'il montre alors son insigne d'éclaireur, ou prouve d'une manière ou d'une autre qu'il est éclaireur, tu dois le traiter comme un frère et l'aider en toute chose juste et honnête par tous les moyens possibles.

Insignes indiquant le grade

	GRADES	Coq s^r le devant du chapeau piqué sur *cocarde* (1)	Pattes et nœud d'épaule (2) (3)	Cordelière (4)	Cravate ou Foulard	Insignes supplément^es
COMMISSAIRES	Commissaire national	tricolore	vert et jaune	vert et jaune	verte	—
	Commissaires régionaux	bleue	bleus	bleue	bleue	
	Commissaires de Secteurs	violette	violets	violette	violette	
CHEFS	Chefs de Troupe	verte	verts	verte	aux couleurs de sa Troupe	
	Aumôniers	orange	oranges	orange	id.	
	Instructeurs	marron	marrons	marron	id.	
ÉCLAIREURS	Chefs de patrouille	tricolore	aux couleurs de sa patrouille	blanche	id.	2 bandes blanches (5) sur la poche gauche de la chemise.
	Seconds de patrouille	id.	id.	id.	id.	1 bande blanche (5) sur la poche gauche dela chemise.
	Eclaireurs	id.	id.	id.	id.	

N. B. — Les Commissaires ou Chefs siégeant au Comité National (C. G. S.) ont les insignes de leur grade, mais leur cordelière est verte et jaune.

Tous les Commissaires Régionaux en font partie de droit. Les C. R. *adjoints* seuls portent donc la cordelière bleue.

Les Commissaires et Chefs *adjoints* portent les couleurs de leur grade, mais en remplaçant le coq doré par un *coq argenté*.

(1) Le coq à fixer au chapeau est un coq monté sur tiges, pouvant se piquer au milieu de la cocarde ; il doit être fixé en avant du chapeau, au pied de l'arête qui sépare les 2 bosses antérieures et assez bas pour que la cocarde recouvre légèrement la courroie du chapeau.

(2) La patte d'épaule se porte sur les deux épaules. Elle est formée d'une bande de 2 cm. de large sur 6 cm. de long, cousue longitudinalement

Insignes indiquant le degré d'instruction

Alors que les insignes indiqués dans le tableau précédent correspondent à des *grades*, c'est-à-dire à divers degrés de commandement dans le Mouvement, les insignes qui suivent indiquent le *degré d'instruction* de ceux qui les gagnent en passant successivement des épreuves de plus en plus difficiles.

Le 2e groupe d'insignes n'est porté que par les Eclaireurs.

	ASPIRANT	2e CLASSE	1re CLASSE
DÉSIGNATION DES CLASSES	Coq drap rouge au-dessus de la poche gauche de la chemise.	Coq drap ronge sur le milieu du bras gauche.	Banderolle drap rouge en dessous du coq placé sur la manche.
BREVETS	Ne passe pas de brevets.	Sur le bras droit en quatre lignes parallèles à partir de l'épaule.	
DIPLOMES	Ne peuvent être « diplômés »		Au dessus du coq de la 1re classe, sur le bras gauche.
INITIATION	Ne peuvent être « initiés »		Sur le bras droit à la place des brevets correspts.

sur la patte de la chemise ; pour les bandes bicolores, chaque couleur n'a que 1 cm. de large. Pour les chefs, les pattes d'épaules sont cousues en travers.

(3) Le nœud d'épaule ou scalp ne se porte que dans des réunions exceptionnelles (grande tenue) ; il est composé de 4 rubans de 2 cm. de large sur 15 cm. de long. On le fixe dans le prolongement de la patte d'épaule gauche, au moyen d'une épingle ou d'un bouton-pression.

(4) La cordelière ne se porte que dans des réunions exceptionnelles (grande tenue). Elle doit être passée sous le col de la chemise ; l'extrémité portant crayon, boussole ou sifflet, est placée dans la poche gauche de la chemise.

(5) Les bandes blanches ont 15 mm. de large sur 10 cm. de long. Le chef de patrouille place ces deux bandes verticalement, à droite et à gauche du pli central de la poche gauche ; le second de patrouille ne porte qu'une bande, à droite du pli central de la poche gauche.

Etoiles d'ancienneté.

La durée du séjour des éclaireurs et des chefs dans le Mouvement est marquée par des étoiles d'ancienneté à 6 branches, piquées sur des disques d'étoffe verte pour les années passées aux éclaireurs, jaune pour celles passées aux louveteaux ; elles sont fixées sur la chemise ou la veste à 2 centimètres au-dessus de la naissance du rabat de la poche gauche, en commençant par la droite.

Les années de service se comptent *depuis la prestation de serment.* L'éclaireur ne peut porter sa première étoile d'ancienneté que lorsqu'il est de 2e classe.

Une étoile d'or représente 5 années de scoutisme.

Insignes de récompenses.

Le *Coq de France* et l'*Alouette Gauloise* (cf. p. 251) sont portés sur la poche gauche.

Signes distinctifs de la troupe.



Chaque troupe porte un nom déterminé, doit avoir son local, et a le droit de posséder un fanion tricolore rectangulaire portant la mention « Eclaireurs Unionistes de France » et le nom de la troupe.

Tous les éclaireurs de la même troupe ont des foulards identiques unis ou bicolores.

Dans un même secteur, chaque Troupe a des couleurs différentes, et il est très utile de les connaître.

Signes distinctifs de la patrouille.

Chaque patrouille a pour totem un animal dont elle porte le nom, une devise et un cri, le cri de son totem. Tel un chevalier banneret, le chef de patrouille porte à son bâton le fanion de la patrouille. Ce fanion est triangulaire et mesure 30 cm. de haut sur 50 cm. de long. Sur l'étoffe aux couleurs de la patrouille est cousu son emblème découpé dans un tissu aux couleurs de la troupe.



Le tableau ci-contre donne des exemples d'emblèmes de patrouilles avec les couleurs adoptées et les cris correspondants, sans que cette liste soit d'ailleurs limitative.

Tous les animaux sont admis comme emblèmes ; cependant il n'y a pas de place chez nous pour les *perroquets* bavards, pour les *singes* dénigreurs, batailleurs et destructeurs. Nous ne voulons pas de faux éclaireurs, hâbleurs, menteurs et malhonnêtes ; dans l'ancienne chevalerie, les chevaliers « félons » ou « *singes de Dieu* » étaient déclarés traîtres, vilains et déloyaux, et on les dégradait en brisant leurs armes et en récitant la prière des morts.

Dans chaque patrouille les éclaireurs ont un numéro matricule : le n° 1 étant réservé au chef de patrouille le n° 2 au second, les numéros suivants étant distribués suivant l'ordre d'ancienneté ou la taille.


1
2
3
4
5
6.
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21


22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42

Emblèmes de patrouilles

	Animal	Couleurs	Cri
1	Tigre	Violet	*Ronron :* « Grrao »
2	Lion	Jaune et rouge	*Rugissement :* « Eu-euh »
3	Kangourou	Rouge et gris	*Appel :* « Cou-î »
4	Cheval	Noir et blanc.	*Hennissement :* « Hi-i-i-i »
5	Renard	Jaune et vert	*Glapissement :* « Haha »
6	Ours	Brun et noir	*Grognement :* « Bourr »
7	Cerf	Violet et noir	*Brâmement :* « Ba-aou »
8	Cigogne	Bleu et blanc	*Cri :* « Corr »
9	Huppe	Vert et blanc	*Sifflement :* « Tewitt »
10	Eléphant	Pourpre et blanc	*Barrissement en trompette :* « Trer-aounp-aounp-er »
11	Aigle	Vert et noir	*Cri très perçant :* « Crî »
12	Hibou	Bleu	*Hululement :* « Cout-cout-couh »
13	Tourterelle	Bleu et gris	*Roucoulement :* « Bouc-hou-rou »
14	Courlis	Vert	*Sifflet :* « Courli »
15	Mangouste	Brun et orangé	*Sifflement :* « Tchîp »
16	Faucon	Gris et rose	*Cri :* comme celui de l'aigle
17	Loup	Jaune et noir	*Hurlement :* « Haou-oû »
18	Bélier	Brun	*Bêlement :* « Bê-ê »
19	Corbeau	Noir	*Croassement :* « Carcaou »
20	Cobra	Orange et noir	*Sifflement :* « Pst »
21	Serpent à sonnettes	Rose et blanc	Secouer un caillou dans une boîte de fer-blanc
22	Chien	Orange	*Aboiement :* « Baou-ouaou »
23	Rhinocéros	Orange et bleu foncé	*Grondement :* « Ouar-ouar »
24	Hippopotame	Rose et noir	*Sifflement :* « Bre-chch »
25	Sanglier	Gris et rose	*Grognement :* « Brouf-brouf »

Animal	Couleurs	Cri
26 Antilope	Bleu foncé et blanc	*Beuglement haut :* « Miaou-oc »
27 Chat	Gris et brun	*Miaulement :* « Miaou »
28 Buffle	Rouge et blanc	*Mugissement :* Comme celui du taureau
29 Chacal	Gris et noir	*Ricanement :* « Oua-oua-oua »
30 Phoque	Rouge et noir	*Appel :* « Hark »
31 Blaireau	Lilas et blanc	*Cri très aigu entre les dents :* « Chett-tt-tt »
32 Castor	Bleu et jaune	Battre des mains
33 Chauve-souris	Bleu clair et noir	*Sifflement très aigu :* « Pitz-pitz »
34 Pic	Vert et violet	*Rire :* « Irfle-arfle-arfe »
35 Taureau	Rouge	*Mugissement :* « Em-ma-ou »
36 Loutre	Brun et blanc	*Cri :* « Hoï-oï-oïe »
37 Crocodile	Vert et kaki	*Beuglement dur :* « Hou-â-er »
38 Coucou	Gris	*Appel :* « Coucou »
39 Paon	Vert et blanc	*Cri :* « Bi-oïk »
40 Panthère	Jaune	*La langue sur le côté de la bouche :* « Qui-oûk »
41 Hyène	Jaune et blanc	*Ricanement :* « Ou-oua, ou-oua, oua »
42 Hirondelle	Bleu foncé	*Sifflement :* « Cuii »

Cette liste est donnée à titre purement indicatif : les patrouilles peuvent choisir d'autres animaux, tels que écureuil, merle, etc., et combiner les couleurs suivant leurs préférences.

Insignes et cartes.

Sont seuls valables les cartes, insignes et certificats, correspondant aux grades et examens prévus dans le présent Manuel et délivrés par la voie hiérarchique conformément aux règlements établis par le C. G. S. (1).

En plus de ces insignes, les décorations ou emblèmes suivants peuvent seuls être portés sur l'Uniforme d'Eclaireur.

1° Les décorations officielles, reconnues par l'Etat français.

2° Les insignes de la Croix-Rouge, des U. C. J. G., de la F. F. A. C. E., des sociétés de tempérance.

3° Dans les grandes réunions régionales, nationales ou internationales : les décorations des autres Associations Françaises ou des Associations étrangères d'Eclaireurs, reconnues par le Bureau International de Scoutisme.



1) C. G. S. : abréviation de « Conseil des Grands Sachems », dénomination courante du Comité National des Eclaireurs Unionistes.

CHAPITRE VIII

Tenue. Equipement. Campement

Port de l'Uniforme. Tenue.

L'uniforme des éclaireurs est très sensiblement le même dans tous les pays du monde entier. Il est l'une des marques les plus évidentes des liens qui unissent tous les membres de la grande fraternité des Eclaireurs. Il est particulièrement adapté au scoutisme, au point de vue pratique et hygiénique.

Aussi, la correction de tenue des Chefs et des Eclaireurs doit-elle être parfaite en toutes circonstances.

Le port de l'uniforme n'est autorisé que dans les séances régulièrement organisées par la patrouille, la Troupe ou le Mouvement, pour des services commandés ou sur la permission spéciale du Chef de Troupe.

Uniforme des Eclaireurs (chefs et seconds de patrouille compris).

Chapeau, forme cow-boy, en feutre kaki, à bord plat, rigide, avec jugulaire et ruban de cuir uni, portant en avant le coq sur la cocarde tricolore.

Chemise kaki, réséda ou grise (1), à col rabattu avec boutons, 2 poches à rabat, pattes d'épaules portant les couleurs de patrouille ; insignes d'examens, d'ancienneté et de grades sur la poche gauche et les manches.

Foulard aux couleurs de la Troupe, noué peu serré autour du cou et aux extrémités.

Culotte droite kaki, bleue ou noire (1), s'arrêtant au-dessus du genou.

(1) Quelle que soit la couleur adoptée, l'uniforme doit être le même pour tous les Eclaireurs d'une même Troupe.

Ceinture de cuir ou de toile, avec 2 porte-mousquetons (bretelle de suspension interdite).

Bas kaki, ou de toute autre couleur ; le haut du bas est retourné, de manière à laisser le genou libre.

Chaussures de marche cloutées à volonté.

Bâton gradué en décimètres et centimètres.

Pèlerine ou paletot à volonté.

Tout objet personnel d'un éclaireur, d'habillement ou d'équipement, doit être matriculé afin d'être facilement restitué en cas de perte ou de confusion.

Uniforme des Chefs.

Les chefs peuvent porter :

Soit le même uniforme que les Eclaireurs.

Soit la tenue suivante :

Chapeau à large bord plat, rigide, avec jugulaire et large ruban de cuir, portant en avant le coq sur cocarde.

Vareuse kaki, avec pattes d'épaule, 4 poches à rabat, boutons cuir ou corrozo, ceinture de drap ou de cuir *sans bretelle.*

Chemise d'éclaireur kaki à col rabattu.

Cravate aux couleurs de la Troupe ou du grade (s'il s'agit d'un Commissaire).

Culotte kaki ou bleue, forme Saumur, fermée au-dessous du genou.

Bas, ou bandes molletières, ou jambières de cuir.

Chaussures, à volonté.

Canne alpenstock ou droite, pour tous rassemblements. La canne de ville est admise en dehors du service.

Pèlerine ou paletot de drap kaki ou de caoutchouc, à volonté.

N B. — Le port du béret basque *comme coiffure de repos au camp* est autorisé pour les Chefs et pour les Eclaireurs. Le bonnet de police militaire ne doit pas être porté par les éclaireurs.

Les galons or ou argent sont rigoureusement interdits, sous quelque forme que ce soit.

Avant d'acheter quoi que ce soit de son uniforme, voici ce que chaque « Pied-tendre » **doit savoir :**

C'est qu'il existe un endroit où l'on peut **s'équiper complètement et dans les meilleures conditions possibles.** Là, tous les efforts tendent à fournir des uniformes de bonne qualité, et aux prix les plus abordables.

Voici, par exemple, la liste des articles de **première nécessité** que l'on y trouve pour un prix variant **DE 60 A 70 FRANCS** (selon l'âge et la taille) :

Chapeau feutre — Chemise flanelle kaki — Culotte kaki ou **bleu marine — Foulard toutes couleurs — Ceinture cuir** avec deux mousquetons — **Bas cyclistes — Bâton d'éclaireur.**

Ce vrai tour de force est réalisé :

“Aux Eclaireurs”

94, rue St-Lazare, Paris, 9e

Catalogue illustré franco sur demande

Matriculage.

Le matriculage est indispensable pour éviter toute confusion ou perte dans les camps ou rassemblements de Troupes. Les règles suivantes sont adoptées dans un grand nombre de Troupes :

a) Effets personnels de l'éclaireur. — Inscrire à l'encre :

1° Les initiales E. U. et le nom de la troupe ;

2° Le nom de l'éclaireur ou son Numéro dans la patrouille.

Chapeau : sur le cuir intérieur, derrière le chapeau.

Ceinturon : près de la boucle, en dedans.

Foulard : Nom de l'éclaireur sur un des coins. Initiales de la troupe.

Bidon : étiquette sous le bidon.

Havre-sac : étiquette au milieu du dos.

Bâton : près du gros bout.

b) Matériel de patrouille ou de troupe. — Inscrire :

1° Nom de la Troupe ;

2° Initiales ou totem de la patrouille.

Tente : sur un coin de chaque pièce de toile.

Marmite, plat : sur le couvercle et les parois, près de l'anse.

Seau en toile : sur l'anse.

Hachette, pelle-pioche : sur le manche.

Que faut-il emporter au camp ?



L'éclaireur doit se conformer strictement, sur ce point, aux instructions de son Chef de troupe ou de patrouille. La liste ci-dessous est donnée à titre purement indicatif :

Sur soi :

Linge de dessous.

Chemise d'éclaireur (dans une poche : carnet avec carte d'éclaireur et crayon).

Culotte (dans les poches, mouchoir, porte-monnaie, ficelle).

Ceinture (au mousqueton : couteau).

Bas (chaussettes et jambières).

Chaussures cloutées.

Chapeau.

Bâton.

Foulard.

Bidon.

Sur le sac :

Couverture ou sac de couchage.

Pèlerine ou imperméable.

Pièces du matériel de patrouille (marmite ou lanterne ou hache ou gril ou piquets de tente, etc...).

Dans le sac (1) :

Linge de rechange : chemise, chaussettes (2 paires), mouchoirs (3 ou 4).

Chandail.

Espadrilles.

Béret.

Nécessaire de toilette ; brosses : à cheveux, à habits, à dents ; peigne, serviette, savon, dentifrice, gant, éponge.

Couvert : quart, assiettes, couteau, cuiller, fourchette, salière, serviette.

Caleçon de bain.

Pansement individuel.

(1) D'après « Camp d'Eclaireurs » de Loup Blanc.

Vivres (conserves au besoin, dans une musette).

Partie du matériel collectif (bougie, lampe de poche, allumettes, passoire).

Trousse de couture : fil, aiguilles, boutons, ciseaux.

Vieux papiers.

CHAPITRE IX



L'Eclaireur unioniste isolé

« Chaque garçon est aussi nécessaire au pays que la moindre vis est indispensable à une montre », écrivait Renard Blanc (John Hargrave) sur ses « écorces de bouleau » noircies à son « wigwam », pour guider ses jeunes frères isolés des campagnes. *Le gars du village ou de la ferme peut, quoique seul, travailler lui aussi, comme Eclaireur à la grandeur et à la prospérité de notre beau pays de France.* Il peut apprendre dans les champs et les bois à l'aimer en explorant ses moindres sentiers, loin de la saleté et de la fumée des villes.

Lui aussi, peut marcher sur les traces des pionniers et des explorateurs qui ont donné à la France ses lointaines colonies et porté notre drapeau à travers le monde entier.

Uni par un invisible lien de fraternité à tous les autres Eclaireurs isolés, il sait s'orienter au milieu des bois et des landes, par monts et par vaux, pour rendre service comme Eviradnus, le bon *Chevalier Errant.*

Il peut vivre seul, entièrement maître de lui, en méditant face à face avec Dieu.

Mais il aime aussi son semblable ; il désire aller avec lui la main dans la main, dans les patrouilles isolées ; il échange une *active correspondance* avec d'autres Eclaireurs, et leur fait part de ses expériences et de ses ambitions.

⁂

Les demandes d'admission comme E. U. Isolés doivent être adressées, soit au Commissaire National, 41, rue de Provence, Paris (9e), soit au Commissaire du Secteur le plus proche.

S'il s'agit d'un garçon qui n'a encore jamais été Eclaireur, il devra :

1° joindre à sa demande une copie de la Loi et de la Promesse de l'E. U. (voir pp. 15, 17) entièrement écrite et signée de sa main ;

2° faire contresigner sa demande par une personne s'occupant de l'éducation de la jeunesse (ministre d'un culte, instituteur, directeur d'œuvre, etc...), qui écrira, par exemple : « Je connais le jeune X... et l'aiderai, dans la mesure de mes moyens, à être fidèle à ses engagements d'Eclaireur Isolé. »

S'il s'agit d'un ancien Eclaireur qui vient habiter dans une localité où il n'y a pas de Troupe Unioniste, il n'aura qu'à faire contre signer sa demande par son ancien Chef de Troupe.

Le Commissaire mettra l'Eclaireur Isolé en relations avec un Eclaireur Unioniste d'une Troupe voisine. Les deux « frères-éclaireurs » entreront alors en correspondance régulière, et deviendront une paire d'amis. Et quelle joie, le jour où l'Isolé invité par la patrouille

de son camarade, pourra participer à une sortie, une fête ou un camp de la Troupe !

Les Eclaireurs Isolés ont un Manuel spécial : « Lonecraft » de John Hargrave. Ils sont aussi des lecteurs passionnés de « l'*Eclaireur Unioniste* » qui, deux fois par mois, leur apporte des nouvelles de la grande Fraternité des Eclaireurs, des histoires palpitantes et des trucs à expérimenter.

Pour connaître cette vie passionnante, que tous les garçons isolés s'inscrivent donc près de nos Commissaires ; qu'ils prolongent ainsi notre Mouvement, et en diffusent l'esprit à travers le pays tout entier !

DEUXIEME PARTIE

Le Métier de l'Eclaireur

Ce que tout Eclaireur doit savoir faire

Etre Eclaireur, dans notre beau pays de France, ne consiste pas à parader avec un costume, si élégant et si bien porté qu'il soit, mais à être *toujours prêt*, à se tirer d'affaire lorsqu'on est seul ou à pouvoir rendre service lorsque l'occasion s'en présente. C'est savoir aller, bâton en main, loin des grandes villes, seul ou avec de bons compagnons, dresser sa tente dans les bois, allumer son feu, faire soi-même sa popote. C'est apprendre à connaître tous les animaux qui y vivent, toutes les herbes, bonnes ou mauvaises, qui y poussent et à y découvrir, un par un, tous les secrets et toutes les lois de la forêt et des prairies.



Etre Eclaireur, c'est comprendre le langage des vertes ramées comme nos vieux ancêtres, les druides et les brenns, les chevaliers errants et tous les pionniers qui ont porté nos couleurs dans toutes les parties du monde. C'est remplir ses yeux de la belle lumière du jour, ses poumons de l'air pur des campagnes, c'est trouver son chemin par le soleil ou la

boussole, courir à travers bois en suivant une piste, être secourable envers tous et savoir soigner les blessés.

Etre Eclaireur, c'est se maintenir en bonne santé, fort et vigoureux par la vie au grand air, pratiquer toutes les règles de sa patrouille, s'entraîner à vaincre toutes les difficultés, à réaliser les plus grandes entreprises, être prêt pour toutes les missions qui se présenteront.

Etre Eclaireur, c'est être à la maison, à l'école, au bureau, à l'atelier comme un rayon de soleil, toujours gai et souriant, débrouillard et serviable.

C'est se rendre sans cesse utile au foyer par son ingéniosité, en graissant les serrures, en réparant la table qui boîte, en arrangeant les pendules, en montant le bois, le charbon ou l'eau à la maman, en rendant mille petits services, tour à tour menuisier, serrurier, tapissier, forgeron, mécanicien, dans tous les menus travaux de la maison.

En devenant aspirant, puis éclaireur de 2e et de 1re classe, en travaillant ses différents brevets, chaque garçon se préparera à son métier d'éclaireur et à être en toute chose fidèle à sa loi et à son serment.

L'instruction technique de l'éclaireur ne saurait d'ailleurs être limitée aux matières contenues dans les quelques pages de ce manuel. Celui-ci n'est qu'une introduction à la vie dont les perspectives se développeront à l'infini pour l'Eclaireur qui aura su comprendre, aimer et réaliser.

Epreuves pour :

Admission au stage de novice

Le jeune garçon, tout novice dans la science de l'Eclaireur, et dont les tendres pieds ne sont pas encore endurcis aux marches dans la forêt et dans la brousse, doit accomplir un premier stage comme *« novice »* ou *« pied-tendre »*, en répondant aux conditions d'admission suivantes :

1° Etre âgé de 11 ans au moins, en bonne santé, et présenter au besoin un certificat médical ;

2° Etre présenté par ses parents ou par deux Eclaireurs, et remettre une autorisation *écrite* de ses parents ou tuteur.

3° Etre agréé du Chef de Troupe.

Le novice participe aux réunions de la Troupe, mais ne porte pas l'uniforme.

SECONDE ETAPE

Pour être aspirant

Pour devenir aspirant, le novice doit remplir les conditions suivantes :

a) *Avoir pris part, comme novice, à quatre réunions de la troupe ou de la patrouille* (1).

b) *Satisfaire aux épreuves suivantes :*

1° Se présenter et se tenir correctement : saluer et connaître la signification du salut de l'éclaireur (Cf. p. 48).

2° Réciter la loi de l'éclaireur et en expliquer le sens. (Cf. p. 15).

3° Connaître les signes de reconnaissance, l'appel de l'éclaireur et les principaux signes de la piste. (Cf. pp. 47 s. et 72).

4° Connaître les insignes de grades et classes, et l'organisation des Eclaireurs dans la Troupe. (Cf. pp. 50 et 41).

5° Expliquer l'origine du Drapeau Français. (Cf. p. 73).

6° Faire et utiliser couramment les nœuds suivants : plat, coulant, de batelier, de pêcheur, ainsi que la surliure (Cf. p. 74).

7° Exécuter un petit travail pratique, tel que faire un paquet, coudre un bouton, etc., au choix du candidat (Cf. p. 78).

(1) Le garçon qui a passé au moins 6 mois dans une meute de louveteaux et obtenu la première ou la seconde étoile est dispensé de droit du stage de novice.

8° Accomplir une marche de 10 km. en 2 h. 10 sans fatigue anormale. (Cf. p. 78).

9° Connaître le chant officiel du Mouvement (Jeunesse Ardente et Généreuse).

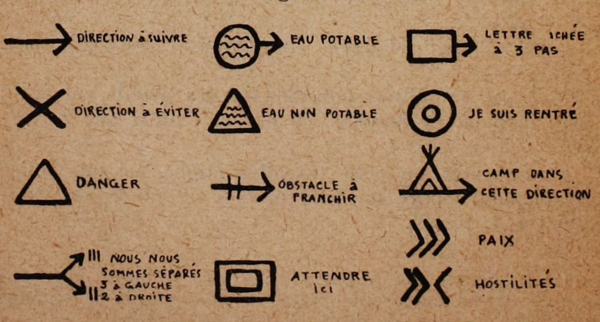
c) *Etre agréé par le Chef de Troupe.*

Le candidat remplissant ces conditions est admis à faire la promesse devant les autres Eclaireurs et à recevoir l'investiture de son Chef. Il est dès lors enrôlé définitivement et a le droit de porter l'uniforme et l'insigne.

Les Signes de la piste

L'Eclaireur doit pouvoir tracer et lire comme l'Indien les signes de la piste, inintelligibles au « Visage Pâle », mais compréhensibles à l'initié. L'Indien utilise, pour traduire sa pensée, les moindres brins d'herbes, les fleurs, les plantes, les pierres, et sait discerner les moindres faits de la nature.

L'Eclaireur aspirant doit savoir tracer et reconnaître couramment les signes suivants :



Origines du Drapeau Français

NOS COULEURS

Avant la Révolution de 1789, il n'existait pas à proprement parler de couleurs nationales ; les rois et les seigneurs, les abbayes et les villes possédaient leurs bannières autour desquelles se rassemblaient leurs vassaux. Cependant la bannière des rois de France s'imposa progressivement à toutes les autres et fut la plus respectée, jusqu'au jour où le drapeau français fut constitué par l'union du blanc de la bannière royale aux couleurs rouge et bleu de la ville de Paris.

Origine des couleurs :

Bleu : Sous Clovis (470) apparaît la première enseigne bleue ; de Louis VII (1137) jusqu'à Henri IV (1610) la bannière de France est bleue avec fleurs de lys d'or.

Rouge : La bannière rouge date de Charlemagne (800). La bannière rouge de l'abbaye de St-Denis figure jusqu'en 1400 dans les combats à côté de la bannière de France.

Blanc : Le blanc date de la guerre de Cent Ans (xve siècle). L'étendard blanc est celui de Jeanne d'Arc et devient avec Henri IV l'insigne du commandement. Il remplace désormais les bannières rouges ou bleues comme étendard de la royauté.

Quant à la *bannière bleue et rouge* elle fut donnée aux troupes de Paris (vers 1356) par Etienne Marcel, prévôt des marchands.

Lors de la Révolution, après la prise de la Bastille, le 17 juillet 1789, Louis XVI, venu de Versailles à l'Hôtel de Ville de Paris, piqua la cocarde bleue et rouge de la ville de Paris sur la cocarde blanche de son chapeau : « Prenez-la, Sire, lui dit La Fayette, elle fera le tour du monde. »

De 1789 à 1814, le drapeau comprend nos trois couleurs : bleu, blanc et rouge dans un ordre quelconque, le bleu et le rouge étant disposés sur un fond blanc en croix, en bande, en carré ou en losange, avec le bonnet phrygien que remplace ensuite l'aigle impériale.

En 1814, un décret précise la disposition, le bleu étant à la hampe, le blanc au milieu, puis le rouge en dehors.

Le 14 juillet 1880, remise solennelle à tous les régiments de drapeaux en soie à franges d'or.

Sur une face on lit :

République Française

Honneur et Patrie

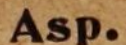
Sur l'autre, le numéro du régiment et le nom des principales batailles où celui-ci s'est illustré.

Tous les bâtiments publics, les mairies, écoles, hôpitaux, commissariats de police, postes de secours, ont un drapeau tricolore sur leur façade.

Dans la flotte, les bateaux portent un drapeau à l'arrière.

Nœuds de l'Eclaireur

L'éclaireur aspirant doit connaître les éléments des nœuds (fig. 1, 2, 3, 4) et savoir utiliser couramment les quatre **Nœuds plat, coulant, de batelier, de pêcheur** et la **surliure** (fig. 6, 8, 9, 11, 10).



Éléments des nœuds. 1, ganse. 2, demi-clé. 3, nœud simple. 4, nœud double. *Nœuds*. — 5. premier temps pour faire un nœud plat. — 6, nœud plat. — 7, nœud de vache *(à ne pas faire)*. — 8, nœud coulant. — 9, nœud de batelier. — 10, surliure. — 11, nœud de pêcheur.

Usages de ces nœuds.

Pour faire un paquet, employer le nœud plat, ou le nœud coulant, en assurant le brin coulant par un nœud supplémentaire.

Pour attacher une ficelle ou corde à un point d'appui (piquet, etc.), employer le nœud coulant dans la plupart des cas, surtout avec une ficelle. Avec une corde (cas d'un bateau qu'on amarre), employer le nœud de batelier. Pour attacher une ficelle à un anneau (ou à une branche), faire un nœud coulant, avec le plus grand bout de la ficelle du côté coulant, passer la ficelle dans l'anneau, et repasser dans le coulant.

Pour attacher un bout de bois au milieu d'une ficelle, par exemple pour faire une attache (une ficelle munie d'un bout de bois à l'extrémité est l'idéal pour attacher un paquet très rapidement), employer le nœud coulant en faisant attention que le coulant soit bien du côté où l'on tire.

Pour préparer une ligne de pêche, employer le nœud du pêcheur, qui peut se mouiller sans se desserrer.

Pour attacher une ficelle à une grosse corde, un nœud plat lâcherait. Il n'y a que le nœud de pêcheur.

Empêcher une corde de se détordre au bout, nœud de surliure.

Faire toutes sortes de garnitures (pour tenir une anse de marmite brûlante, pour enjoliver une poignée, un manche) : surliure, en choisissant bien sa ficelle, un peu grosse pour les anses de marmite, fine et jolie pour les poignées. Surtout, et en tous cas, serrer fortement ou cela ne tiendra pas.

Ces nœuds, avec au besoin quelques « clefs » supplémentaires, permettent de satisfaire à tous les besoins courants.

Comment les faire.

Nœud plat. Ce nœud se fait en commençant par une simple clef (fig. 5), puis une deuxième simple clef par-dessus (fig. 6). Les brins doivent entrer et sortir du même côté, car autrement c'est un nœud dit « de vache », qui ne tient pas (fig. 7). Il est indispensable de ne pas se tromper entre les deux nœuds. S'habituer à toujours commencer le nœud plat par la simple clef, au lieu de commencer par faire une ganse à une des ficelles ; car en serrant un paquet on doit avoir les deux brins libres dans la main, pour bien tirer. Pour faire ensuite la 2[e] simple clef, mettre son doigt sur le premier nœud pour l'empêcher de glisser.

Nœud coulant (fig. 8). Le seul pouvant être fait sans se servir des bouts de la ficelle. S'habituer à le faire instantanément, sans se servir des bouts. Le nœud coulant se défait tout seul en tirant les deux bouts, à condition qu'il n'y ait rien dans la boucle. Ce nœud est le principe même du « crochet », et tout éclaireur doit savoir, par une succession de nœuds, coulant les uns dans les autres, faire un fouet en triplant une ficelle.

Nœud de batelier (fig. 9). S'habituer à le faire en deux temps : une boucle dans un sens et une boucle dans l'autre, qu'on enfile successivement sur le piquet ou le poteau destiné à l'amarrage. Ce nœud tient mieux avec une corde qu'avec une ficelle.

Nœud de pêcheur (fig. 11). Nœud qui ne glisse pas et ne se desserre pas dans l'eau. Faire un nœud simple au bout de chacune des deux ficelles, en ayant soin de faire passer l'autre ficelle à l'intérieur.

Surliure (fig. 10). Se fait avec une ficelle fine et longue, autour d'une corde ou de tout objet circulaire. Commencer par une boucle allongée sur toute la

longueur que l'on désire couvrir. Enrouler ensuite la ficelle bien serrée, chaque brin à côté du précédent, jusqu'au bout de la longueur de la boucle. Enfiler la ficelle restante dans la boucle, et tirer la ficelle de la boucle, Couper ensuite les bouts restants, pour avoir quelque chose de bien propre.

Travail pratique

Le candidat à l'examen d'aspirant doit présenter un petit travail manuel quelconque, fait par ses propres moyens. Voici quelques exemples, qui pourront donner des idées pour choisir le travail à faire :

Coudre des boutons ordinaires et boutons-pression.
Faire un objet au couteau (coupe-papier, etc...).
Fabriquer une boîte en carton.
Travail au bouchon, au crochet, au tricot (1).
Découpage de bois ou de cuir (1).
Modelage.
Dessin d'après nature, etc..., etc...
Faire un paquet difficile bien ficelé.

La marche

La marche de 10 km., exigée pour l'examen d'aspirant, doit être exécutée à une allure modérée (4 à 5 km. à l'heure), et interrompue à mi-chemin par une halte d'environ 5 minutes. Il ne s'agit pas de battre des records de vitesse. L'Eclaireur doit apprendre à marcher *sans fatigue,* à une *allure régulière* et en *ouvrant les yeux,* afin d'observer toutes les merveilles qui l'entourent et d'admirer toutes les beautés du Pays de France.

( ) Consulter le « Manuel de travaux pratiques », par W. Müller. En vente à la Société Aux Eclaireurs ; Prix : 9 fr. 55 franco.

La marche de l'Aspirant doit être le début d'un entraînement progressif, qui conduira l'Eclaireur à faire plus tard sans fatigue les passionnantes randonnées prévues au brevet de campeur ou d'explorateur. En vue de cet entraînement, les conseils suivants ne seront pas inutiles :

La première condition pour marcher sans fatigue anormale est d'avoir une bonne paire de chaussures cloutées, faites si possible sur mesure, à semelle double peu flexible mais épousant bien la forme du pied. L'intérieur du soulier sera lisse sans aspérités ni coutures saillantes.

Pour éviter qu'elle se déforme après la pluie, on sèche la chaussure en la remplissant de balle d'avoine, ou, à défaut, de papier. On ne doit jamais sécher les souliers trop près du feu, mais à une chaleur douce et constante. Le cuir en sera imperméabilisé avec de la Xyline et graissé avec du dégras ou de la lanoline.

Dans un camp volant, on doit utiliser deux paires de chaussettes ou de bas bien ajustés que l'on met alternativement jour après jour pour laisser chaque paire reposer et reprendre son élasticité.

L'équipement doit être bien réparti sur le sac et autour de soi pour ne pas être gêné et de façon que rien ne ballotte autour du corps.

L'entraînement à la marche proprement dite se fera très progressivement en faisant à une allure très régulière des marches de 12 à 15 km. sans dépasser les limites correspondant à chaque âge. Effectuer tous les jours quelques kilomètres en allant ou en revenant de son travail, est aussi un très bon exercice. On doit également s'entraîner au port des fardeaux en accroissant peu à peu la charge sans dépasser 4 à 5 kg. pour un garçon de 14 à 15 ans.

Il faut évidemment tenir compte de la saison, de la température, de la nature du parcours, de l'heure.

On évitera enfin les bandes molletières trop serrées qui gênent la circulation du sang et font gonfler les pieds, et on leur préfèrera les bas.

TROISIEME ETAPE

Pour être de seconde classe

Pour devenir éclaireur de 2e classe, l'aspirant doit remplir les conditions suivantes :

a) *Avoir fait un stage d'au moins deux mois (8 à 10 réunions effectives) comme aspirant,*

b) *Satisfaire aux épreuves suivantes :*

Connaissance du Mouvement.

1° Avoir des connaissances sommaires sur l'histoire des Eclaireurs en France et dans le monde, et sur l'organisation des Eclaireurs dans la Troupe (système des patrouilles, cour d'honneur, etc...) (Cf. pp. 36 et 41 s.).

Aptitude Physique.

2° Exécuter une série complète de mouvements de gymnastique ; expliquer leurs effets, ainsi que la meilleure façon de conserver sa santé (Cf. pp. 83 s. et 21. s.).

3° Parcourir à pied 2 kilomètres en 15 minutes au pas de l'éclaireur, c'est-à-dire alternativement en marchant et en courant (par exemple : 50 pas en marchant et 50 pas en courant). — *N. B.* Cette épreuve doit être accomplie en uniforme et tenue ordinaire de marche.

Observation.

4° Après avoir vu pendant une minute 24 objets différents disposés sur un plateau, en faire de mémoire une liste comprenant au moins 16 d'entre eux (jeu de Kim.) (Cf. p. 91).

Orientation.

5° *Par la boussole et la montre.* Savoir se servir de la boussole. Trouver le Nord à l'aide du soleil et de la montre. Connaître les 16 points principaux de la rose des vents (Cf. pp. 92 et s.).

6° *Par les signes de la piste.* Savoir tracer une piste à travers la campagne, à l'aide des signes d'éclaireurs faits par des moyens naturels (nœuds d'herbes, pierres, branches, etc.) (Cf. p. 97).

7° *Par les étoiles.* Savoir reconnaître la Grande Ourse, et s'orienter la nuit avec l'Etoile Polaire (Cf. p. 95).

Etude de la Nature.

8° Reconnaître dans la nature 10 arbres à la feuille ou à la silhouette (Cf. p. 98 s.).

Signalisation.

9° Connaître l'alphabet Morse (lettres et chiffres seulement), et la manière correcte d'envoyer les signaux (Cf. p. 106 s.).

10° Connaître les procédés de signalisation rapide à bras et par sifflet (Cf. p. 110-111).

Travaux pratiques.

11° *Feu et cuisine.* Préparer un feu de bois en plein air, et l'allumer en ne disposant que de 2 allumettes (on ne compte que les allumettes ayant pris feu). Sur ce feu, faire cuire de la viande et des légumes (Cf. p. 112 s.).

12° *Nœuds.* Faire et utiliser couramment les nœuds suivants : nœuds de chaise, de tisserand, de jambe de chien, de milieu, d'ancre, et les deux demi-clés (Cf. p. 114 s.).

Secourisme.

13° Connaître les soins à donner dans les cas suivants : coupure, brûlure légère, ampoule, saignement de nez, corps étranger dans l'œil (Cf. p. 118 s.).

14° Savoir nettoyer une plaie superficielle et faire un pansement proprement. Savoir se servir du bandage triangulaire (Cf. p. 121 s.).

15° Savoir transporter un camarade blessé (Cf. p. 125).

Economie, Prévoyance.

16° Avoir gagné au moins 3 francs par son travail personnel, et en avoir fait le placement dans une Caisse d'Epargne (cf. p. 126).

Chant.

17° Connaître au moins 3 chants d'éclaireurs au choix des candidats.)

c) *Etre agréé par le Chef de Troupe qui se porte garant de l'esprit « éclaireur » du candidat.*

Pour être fort

(par Charles Bonnamaux)

Eclaireur, tu DOIS être *fort* ! Tes ancêtres : les Chevaliers, les Indiens, les grands Explorateurs l'étaient au plus haut degré. Ils en avaient besoin ; et toi aussi, tu en as besoin !

Si tu n'es pas vigoureux, rapide, agile, endurant, comment pourras-tu songer à réaliser un jour les exploits glorieux dont tu rêves ?

Comment pourras-tu, si l'occasion s'en présente, *faire ton métier d'éclaireur* : Protéger le faible, maî-

triser le malfaiteur, arrêter le cheval emballé, te sauver toi-même, ou porter secours en cas de danger : incendie, noyade, etc..., puis, s'il le faut, même, défendre ton pays injustement attaqué ?

Pour *être prêt* à tout moment, entraîne-toi.

L'*entraînement*, pour être efficace, doit être *quotidien* et *gradué*. Evidemment, tu ne peux pas, tous les jours, aller au gymnase ou sur le terrain de jeux.

Mais tu peux, chez toi, chaque jour, t'exercer 5, 10 minutes ou un quart d'heure et *c'est suffisant*.

Tu trouveras plus loin une leçon-type d'exercices de plancher, dérivés de la *gymnastique suédoise*.

Peut-être trouveras-tu ces exercices ennuyeux, — à ton aise,. — Si tu les pratiques fidèlement, en un an, *tu doubleras ta force*. Choisis !

Une série d'exercices de gymnastique.

Faire chaque matin, en se levant, *et dans l'ordre indiqué*, les exercices « de plancher » énumérés plus loin.

Graduer : D'abord, chacun 2 fois pendant 5 minutes en tout.

Puis, progressivement, 3 et 4 fois pendant 10 ou 15 minutes environ, lorsque tu seras bien entraîné.

S'exercer *toujours la fenêtre ouverte* et, autant que possible, le *torse nu*. *Respirer toujours largement* de la poitrine *et du ventre*. Ne jamais « retenir la respiration ».

Inhaler par le nez pendant que le corps se redresse ou que les bras se lèvent.

Exhaler par la bouche pendant que le corps ou les bras s'abaissent.

Si possible, s'exercer devant une grande glace pour corriger soi-même ses défauts en comparant avec les dessins ci-contre.

Après la séance, se laver à l'eau froide *vivement,* se frictionner *très fort,* s'habiller *très vite.*

Position fondamentale debout.

Elle doit être prise *avec soin* au commencement et à la fin de chaque exercice et *conservée* pendant l'exercice *pour toutes les parties du corps* que l'exercice n'a pas déplacées ; et cela surtout pendant les « exercices lents ».

C'est elle qui donne de la valeur à tous les exercices de plancher. Voici ses caractéristiques :

Tête rejetée en arrière *sans la lever,* le menton rentré, formant le « double menton ». *Epaules* basses, rapprochées en arrière le plus possible. *Poitrine* bombée, mais sans gêner la respiration. *Abdomen* maintenu, mais en laissant toujours la respiration entièrement libre. *Dos* creusé. *Bras* et *jambes* tendus verticalement. Mains ouvertes, doigts allongés et joints.

On peut vérifier si la position fondamentale est correctement prise en se plaçant le dos contre un mur : la tête, les épaules, les fesses et les talons doivent toucher simultanément le mur.

En un mot, il faut *se tenir droit* ; c'est l'A. B. C. de l'éducation physique. Et cela même en dehors de la gymnastique : en marchant dans la rue, en travaillant à l'école ou au bureau, en déjeunant, à table, etc...

Rester tout droit dans son corps comme dans son âme... quelle belle devise pour un éclaireur !

Exercice I : Elévation du genou, extension de la jambe. — *Position de départ :* Debout, mains aux hanches (les coudes en arrière).

(1) Lever le genou gauche le plus haut possible.

(2) Etendre, sans brusquerie, la jambe en avant, la pointe du pied basse, pas plus haut qu'il n'est possible *sans déranger le reste du corps.*

(3) Revenir à (1).

(4) Descendre la jambe.

(5) (6) (7) (8) Mêmes mouvements avec la jambe droite.

Exercice II : Elévation et écartement des bras tendus. — *Position de départ :* Debout, les bras le long du corps.

(1) Lever parallèlement et sans brusquerie les deux bras tendus, d'abord en avant, puis au-dessus de la tête, *le plus loin possible, sans se pencher en arrière*, les paumes de la main se faisant face.

(2) Marquer un temps d'arrêt en conservant cette position.

(3) Ecarter les bras horizontalement en les tirant en arrière, les paumes des mains en dessus.

(4) Retourner les mains, les paumes en dessous et ramener les bras le long du corps.

Exercice III : Descente à fond sur les jambes. — *Position de départ.* — Debout, mains aux hanches.

(1) Se lever sur la pointe des pieds en restant bien droit.

(2) S'accroupir lentement et garder l'équilibre sans bouger.

(3) Revenir à (1) sur la pointe des pieds.

(4) Redescendre sur les talons.

Exercice IV : Flexion du tronc en avant et en arrière. — *Position de départ. :* Debout, mains aux hanches, pieds écartés d'un pas latéralement.

(1) Pencher le corps en avant, le dos creusé, les coudes en arrière, la tête dans le prolongement du dos, le menton rentré.

(2) Mettre les mains sur la nuque, les mains se touchant par le bout des doigts, les coudes bien en arrière, sans bouger les épaules, *ni baisser la tête.*

(3) Revenir à (1).

(4) Redresser le corps, les mains restant placées sur les hanches.

(5) (6) (7) (8) Mêmes mouvements, le corps étant penché en arrière.

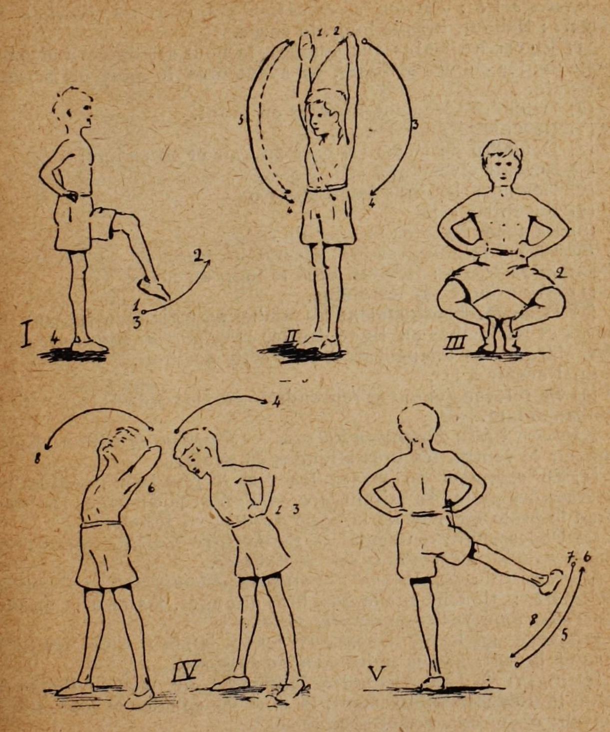
Exercice V : Elévation latérale de la jambe tendue. — *Position de départ :* Debout, mains aux hanches.

(1) Elever latéralement la jambe gauche tendue *sans pencher le corps à droite.*

(2) (3) Conserver la position et garder l'équilibre.

(4) Redescendre la jambe sans la plier.

(5) (6) (7) (8) Mêmes mouvements avec la jambe droite.



LEÇON DE GYMNASTIQUE

Schéma des exercices I à V

Exercice VI : Flexion et extension des bras. — Position de départ : Debout, bras le long du corps.

(1) Placer les mains aux épaules, le bout des doigts touchant l'épaule, les coudes abaissés, les avant-bras le plus en arrière possible.

(2) Détendre vivement les bras en avant.

(3) Revenir vivement à (1).

(4) Détendre de même les bras en l'air et en arrière.

(5) Revenir vivement à (1).

(6) Détendre les bras latéralement.

(7) Revenir à (1).

(8) Ramener les bras le long du corps.

Exercice VII : Mouvement général du tronc et des jambes. — Position de départ : Debout, bras le long du corps.

(1) S'accroupir sur les mains.

(2) Détendre brusquement les jambes en arrière en sautant, le corps et les jambes en ligne droite, *en évitant de trop creuser le dos*. Marquer un temps d'arrêt dans cette position.

(3) Revenir à (1).

(4) Se relever debout et reprendre *très correctement* la position fondamentale.

Exercice VIII : Extension dorsale. — Position de départ : Couché sur le ventre, les bras allongés en avant.

(1) Se redresser en levant les bras le plus haut possible les paumes des mains se faisant face, et s'efforcer d'amener les bras dans le prolongement de la ligne du dos. — Inhaler.

(2) Redescendre lentement *en gardant les bras levés jusqu'à ce que la poitrine ait touché le sol*. — Exhaler.

Exercice IX : Mouvement des muscles abdominaux. — Position de départ : Couché sur le dos, bras allongés, mains à la nuque *les coudes touchant constamment le sol*.

(1) (2) (3) (4) Lever lentement les 2 jambes bien tendues jusqu'à la verticale, la pointe des pieds basse.

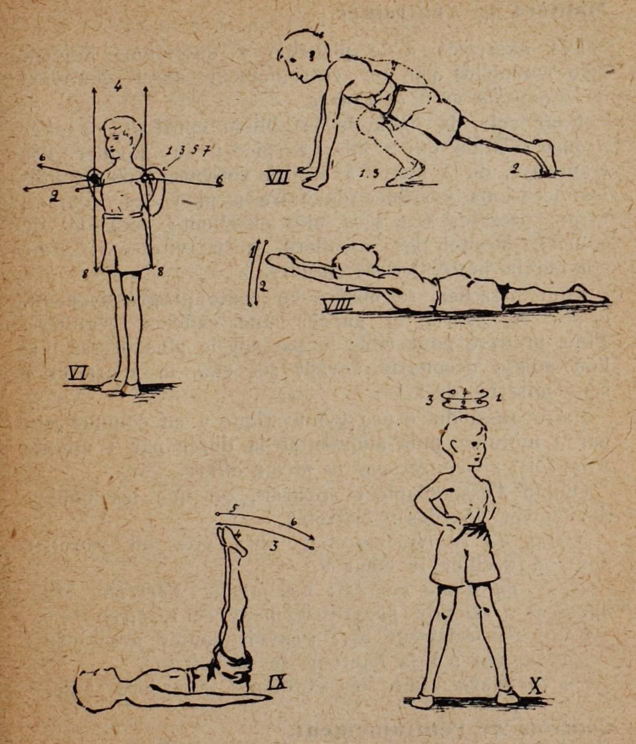
(5) (6) (7) (8) Les descendre lentement de même. Pendant toute la durée du mouvement, la tête, les épaules et les coudes doivent rester en contact avec le sol.

Exercice X : Torsion du tronc. — Position de départ : Debout, pieds écartés, mains aux hanches.

(1) Tourner sans brusquerie le corps vers la gauche, le tronc restant vertical, sans déranger la tête ni les coudes par rapport au tronc.

(2) Revenir face en avant.

(3) (4) Même mouvement à droite.



LEÇON DE GYMNASTIQUE

Schéma des exercices VI à X

Manière de s'entraîner.

Les exercices « de plancher » quotidiens doivent être complétés par un entraînement aussi quotidien *à la marche et à la course.*

Pour cela, la méthode infaillible consiste... *à aller à pied !* Mais oui ! aller à pied ; se moquer des tramways, du « métro » et des autobus. Saisir toutes les occasions possibles de faire à pied des courses, même pressées (ce sera une excellente occasion de courir). Monter les escaliers « en vitesse ». Fuir comme la peste, les ascenseurs.

Pour marcher, se mettre en route progressivement, *à pas raccourcis,* et garder une cadence régulière. Puis, prendre pour cible le passant le plus pressé que l'on puisse découvrir devant soi et... le « gratter » sans miséricorde !

Faire aussi du « pas gymnastique » en commençant par 3 minutes, puis augmenter la durée par 1 minute à la fois, *en conservant la même allure.*

Quand l'essoufflement apparaît, ou que les jambes deviennent lourdes : s'arrêter.

Avant de courir, marcher plus vite ou sautiller pour « réveiller le cœur ».

A la fin d'une course : ne jamais s'arrêter brusquement ; ralentir progressivement et *respirer fort.*

Saut. Un éclaireur *doit* pouvoir sauter avec élan :

En hauteur : à la hauteur de sa poitrine.

En longueur : une fois et demie sa propre taille.

Contrôle de l'entraînement.

Aller jusqu'à la *lassitude légère.* Eviter la fatigue.

En cas de courbature. Se reposer 2 jours. — Recommencer ensuite *plus doucement,* à une dose *moins forte* que celle qui avait occasionné la courbature.

L'entraînement doit être régulier, continu et progressif, *sauf pendant les crises de croissance.* Celles-ci sont à surveiller.

Pour les voir venir : *mesurer sa taille,* pieds-nus *tous les trimestres. Se peser également tous les trimestres* (1). Pesée faite *à jeun,* toujours dans le même costume (nu si possible).

Le proverbe : « *Qui bien se pèse, bien se connaît. Qui bien se connaît, bien se porte* »... est vrai. *Le poids est le meilleur baromètre de l'entraînement.* Si le poids diminue ou même reste stationnaire, c'est *signe de surmenage ou de mauvaise santé* ; il faut se reposer ou se soigner.

Pendant les crises de croissance (douleurs articulaires, fièvre, lassitude, insomnies), se reposer, diminuer ou même interrompre l'entraînement.

Jeu de Kim

Kim, le héros du roman de Kipling, jeune garçon débrouillard et observateur, sait *voir* et *retenir* ce qu'il a vu.

L'éclaireur doit non seulement réussir dans l'exercice du « jeu de Kim », mais apppliquer *l'observation* à la vie de tous les jours : Essayer de se rappeler la série de magasins qu'il y a devant le local, se rappeler ce qu'il y a dans telle ou telle devanture ; retrouver par cœur tous les objets du local, etc... Le jeu de Kim doit être pratiqué souvent, par toutes sortes de procédés. L'exercice du plateau n'est qu'un moyen commode de mesurer son degré d'observation. L'éclaireur de 2e classe ne doit pas s'en tenir là.

(1) Noter ces chiffres sur le « Nitap », agenda de poche de l'Eclaireur, à la page « Mon développement physique ».

Orientation

1° Par la boussole.

L'aiguille aimantée n'indique pas le Nord exact ou *Nord géographique,* mais *le Nord magnétique,* faisant un angle d'environ 15° vers l'ouest avec le Nord géographique. Cette différence de 15°, ou déclinaison occidentale, est marquée sur le cadran de la boussole à l'ouest de la lettre N par une petite flèche.

Pour s'orienter, on placera la boussole sur la carte horizontalement, l'aiguille (côté bleuté) coïncidant avec la petite flèche. En plaçant le bord latéral de la carte parallèlement à la direction N.-S. du cadran de la boussole, le haut de la carte sera orienté exactement vers le Nord géographique, la rose des vents de la boussole indiquera sur la carte et sur le terrain la direction suivie.



BOUSSOLE

LES XVI POINTS DE LA BOUSSOLE

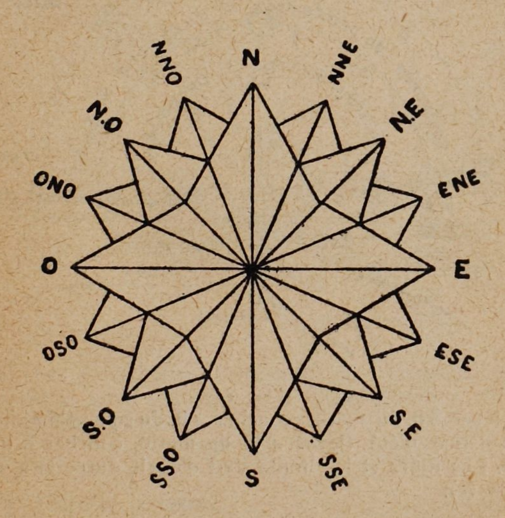
Les quatre points cardinaux principaux sont : le *Nord* N, *l'Est* E, *le Sud* S, *l'Ouest* O.

Les quatre points intermédiaires sont : le *Nord-Est* N-E, le *Sud-Est* S-E, le *Sud-Ouest* S-O, le *Nord-Ouest* N-O.

La figure ci-contre donne les noms des huit autres points de la boussole. Pour retrouver leurs noms, voici un bon moyen mnémotechnique :

Règle. — Etant donné deux points de la boussole,

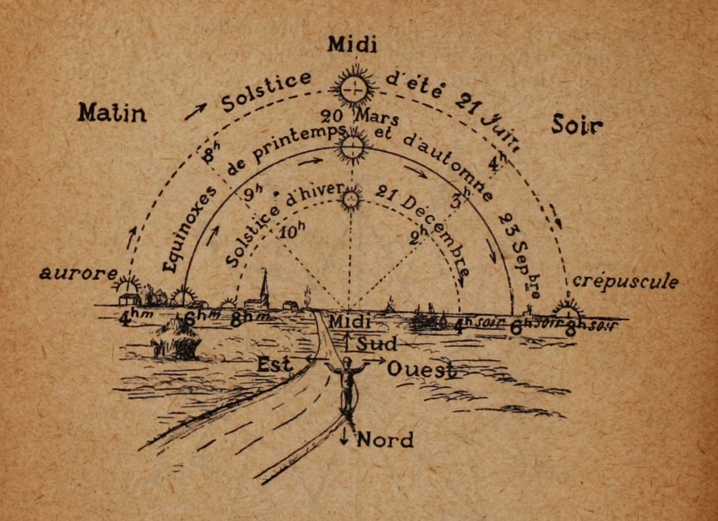
pour trouver le nom du point intermédiaire, il suffit d'énoncer d'abord le point qui comprend le moins de lettres : Ainsi, entre le N. et le N.-E. le point doit s'appeler : N.-N.-E.



ROSE DES VENTS

2° Par le soleil.

Le soleil se lève d'autant plus tôt et se couche d'autant plus tard, qu'on est plus près du solstice d'été (21 juin). Il passe au sud à midi. Son parcours au-dessus de l'horizon est minimum au solstice d'hiver (21 décem-



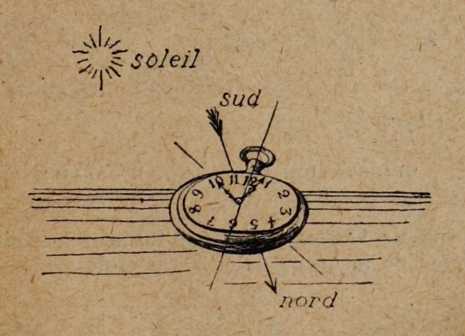
bre) lever 8 h. du matin, coucher 4 h. du soir et maximum au solstice d'été (lever 4 h. du matin, coucher 8 h. du soir). Les jours et les nuits sont d'égale durée aux équinoxes (1).

3° A l'aide d'une montre.

En tenant la montre à plat, diriger la petite aiguille vers le soleil. Cette petite aiguille formera avec le

(1) Dans cette recherche, comme dans l'emploi de la montre, il faudra tenir compte, s'il y a lieu, de l'*heure d'été* en avance de 60 minutes sur l'heure astronomique.

chiffre de XII heures un angle, qui varie selon l'heure.
Le milieu de cet angle (la bissectrice) indiquera assez

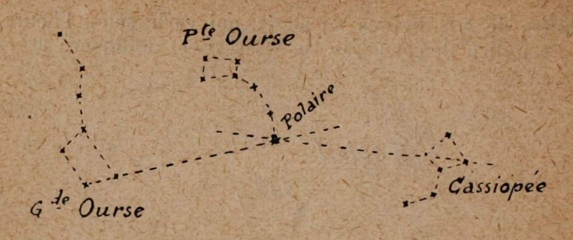


exactement la direction Nord-Sud. Se rappeler qu'en regardant le soleil le matin, on a le sud à droite, et que le soir il est à gauche.

4° Par l'Etoile polaire.

Celle-ci est une étoile de deuxième grandeur située à 1°20 du nord géographique vrai, correspondant au pôle du monde, différence négligeable en pratique. Elle est située dans une région de la voûte céleste très pauvre en étoiles brillantes.

Elle fait partie de la constellation du Petit Chariot ou Petite Ourse et se trouve aisément en prolongeant cinq fois la distance qui sépare les deux étoiles α et β



ORIENTATION PAR L'ÉTOILE POLAIRE

de la Grande Ourse, étoiles qui forment le petit côté, à l'*opposé* de la queue de « la casserole ».

5° Par la lune.

La lune comme le soleil, se lève à l'Est et se couche à l'Ouest.

Pleine, elle se lève à l'Est à 6 heures du soir, passe au Sud ou au méridien à minuit et se couche à l'Ouest à 6 heures du matin.

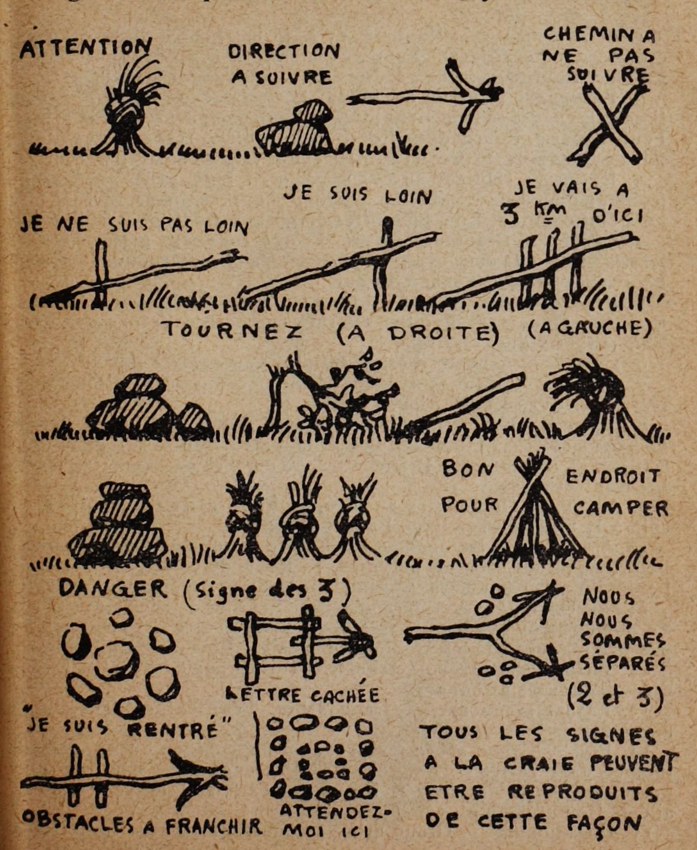
Au moment de son premier quartier (sept jours après la nouvelle lune), la lune se lève à midi, passe au méridien à 6 heures du soir, et se couche à minuit.

Son passage au méridien (point de son parcours le plus élevé au-dessus de l'horizon) retarde chaque jour de 51 minutes.

Quand la lune croît (forme d'un D), ses cornes sont tournées vers l'Est.

Quand la lune décroît (forme d'un C), ses cornes sont tournées vers l'Ouest.

Signes de la piste faits avec des moyens naturels



Arbres de nos régions

1. Marronnier. — Hauteur 15 à 20 m. Ecorce lisse devenant crevassée et écailleuse. Feuilles palmées 2 à 2 ou opposées, à 7 folioles. Bourgeons gluants. Bois mou pourrissant facilement.

2. Frêne. — Hauteur 20 à 25 m. Croissance rapide. Ecorce lisse gris cendré se fendillant longitudinalement sur les vieux arbres. Feuilles par 2. Bourgeons noirs. Bois dur, blanc rosé, très employé, fait de bons arcs. Ecorce et feuilles employées en médecine.

3. Hêtre. — Hauteur 20 à 25 m. Ecorce lisse grise ou blanche (couleur due à de nombreux lichens). Feuilles lisses vert foncé à l'extrémité poilue. Bois blanc très employé mais fendant facilement.

4. Chêne. — Hauteur 40 m. Ecorce rugueuse grise. Feuilles lobées. Bois dur employé pour charpentes et constructions navales. Ecorce servant au tannage du cuir.

5. Faux acacia. — Grand arbre. Ecorce profondément sillonnée. Branches épineuses. Feuilles alternes composées, épines à la base. Bois jaunâtre dur, élastique.

6. Cytise. — Arbuste. Petites folioles non dentées par 3.

7. Sorbier. — Haut. 5 à 10 m. Feuilles composées, folioles dentées. Boir dur se polit bien.

8. Saule. — Ecorce lisse se crevassant profondément avec l'âge. Feuilles isolées, petites folioles à la base. Bois blanc se taillant facilement (sculpture). Branchettes employées en vannerie. Nombreuses variétés.

9. Aulne. — Hauteur 15 m. Ecorce brun grisâtre. Feuilles en coin à la base, dessus lisse. Bois rougeâtre.

10. Tilleul. — Hauteur 20 m. Ecorce lisse, épaisse, crevassée. Feuilles poilues sous les nervures, en forme de cœur, lobes irréguliers. Fleurs parfumées (tisane). Bois blanc, mou, peu durable.

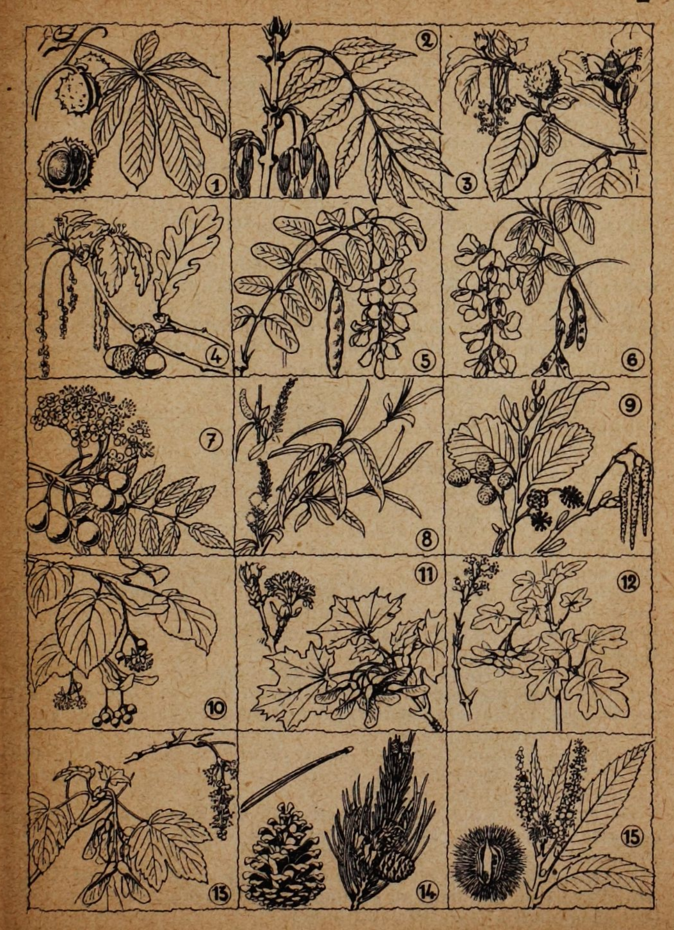
11. Erable platane. — Grand arbre. Feuilles à lobes aigus par 2. Se distingue du platane par ses fruits et son écorce lisse ne tombant pas par plaques comme celle de ce dernier. Bois dur et durable.

12. Erable champêtre. — Arbuste. Feuilles par deux, lobes arrondis, découpures profondes.

13. Erable sycomore. — Grand arbre. Feuilles par deux, lobes aigus dentés bien détachés.

14. Pin. — Grand arbre résineux, forme conique ou en parasol (nombreuses variétés). Longues aiguilles engainées à la base disposées généralement par 2. Fruits tombant sur le sol. Graines ailées. Bois très employé.

15. Chataignier. — Grand arbre ne poussant pas dans les terrains


1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15

calcaires. Ecorce lisse avec petites taches blanchâtres, ressemble à celle du chêne sur les vieux arbres. Grandes feuilles dentées. Fruit dans une enveloppe épineuse. Bois très employé.

16. Charme. — Hauteur 12 m. Ecorce gris cendré lisse et mince. Feuilles dentées lisses, lobes égaux.

17. Cornouiller. — Arbuste. Rameaux devenant rouges en hiver. Feuilles par deux à nervure courbe.

18. Genévrier — Arbuste résineux. Feuilles courtes et dures très piquantes. Graines noires. Bois lourd rougeâtre. Ecorce très fendillée.

19. Noisetier *(Appelé aussi Coudrier)*. — Arbuste à rameaux droits et flexibles. Ecorce brun gris devenant lisse avec l'âge. Feuilles ressemblant à celles du tilleul mais plus rondes, dentées. Pétiole poilu.

20. Orme. — Grand arbre. Ecorce brune et rugueuse. *Loupes* provenant de bougeons dormants. Pétioles courts. Feuilles rudes à lobes inégaux. Bois dur très employé en menuiserie et construction.

21. Bouleau. — Arbre à écorce lisse très blanche. Pétioles longs. Petites feuilles pointues pendantes. Bois blanc.

22. Platane. — Grand arbre. Ecorce se détachant par plaques. Feuilles à lobes très aigus. Bois blanc très dur.

23. Lilas. — Arbuste. Feuilles lisses en cœur. Pétiole long. Fleurs en grappe.

24. Troene. — Arbuste. Rameaux flexibles. Ecorce lisse. Feuilles en coin à la base, par 2. Baies vénéneuses.

25. Mélèze. — Arbre résineux. Ecorce d'abord cendrée, puis rousse fendillée. Aiguilles réunies en bouquet, tombent l'hiver. Bois employé en lutherie.

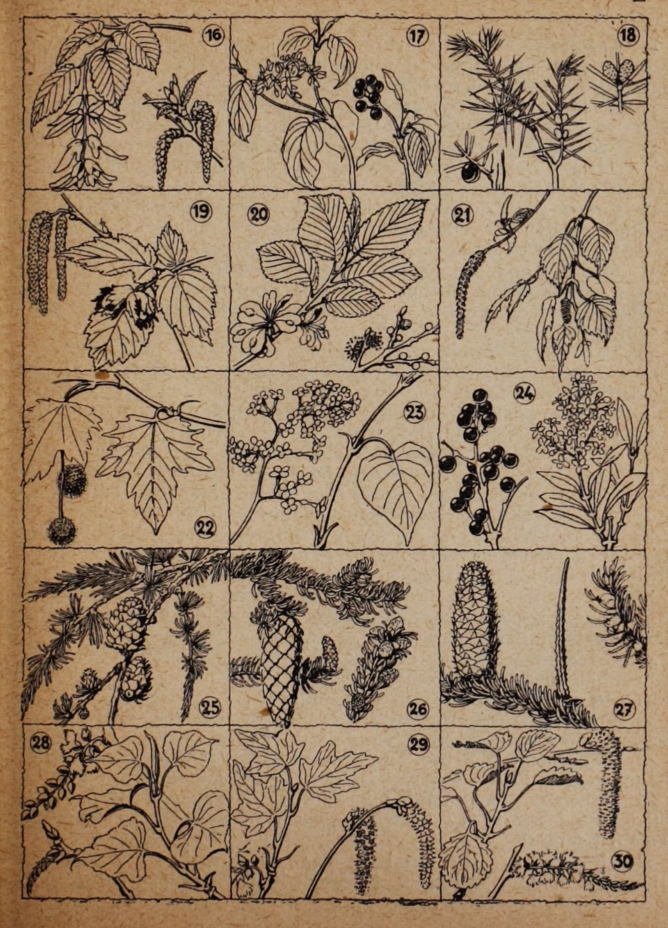
26. Epicéa. — Grand conifère résineux. Port du sapin mais branches plus pendantes. Petites feuilles poussant tout autour des branchettes. Cônes pendants ne se désagrégeant jamais sur l'arbre. Bois blanc très résineux.

27. Sapin. — Grand conifère résineux. Ecorce brune fendillée. Petites feuilles portant 2 raies blanches en dessous disposées à plat de chaque côté des branchettes. Cônes dressés s'écaillant sur l'arbre (on n'en trouve jamais à terre).

28. Peuplier noir. — Grand arbre droit. Hauteur 30 m. Feuilles en cœur finement dentées. Ecorce gris brun lisse, se crevasse en vieillissant. Bois blanc tendre.

29. Peuplier blanc. — Grand arbre droit. Ecorce grise lisse se crevassant avec l'âge. Feuilles à lobes aigus blanches et velues au-dessous.

30. Peuplier tremble. — Arbre atteignant 15 m. Ecorce gris clair. Tronc droit se ramifiant au sommet. Feuilles rondes dentées s'agitant au moindre vent. Pétioles longs.


16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30

31. ARBOUSIER. — Petit arbre. Feuilles persistantes, luisantes. Fleurs rosées en grappes, forme d'urne renversée. Fruits rouges sphériques, charnus mais sans parfum.

32. MURIER. — Arbuste. Feuilles composées, rudes au toucher. Fruits rappelant la fraise ou la framboise, mais noirâtres.

33. CAROUBIER. — Grand arbre. Feuilles persistantes composées. Fruit : grosse gousse brune, graines dures dans pulpe mielleuse. Sert de nourriture aux chevaux.

34. CHÊNE VERT OU YEUSE. — Arbre. Ecorce grise, rugueuse. Feuilles persistantes épaisses, lisses, foncées, rappelant celles du houx, blanches en dessous. Fruit : gland. Ecorce riche en tanin.

35. ACACIA A LONGUES FEUILLES. — Arbrisseau. Phyllode (pétiole élargi) remplace les feuilles. Fleurs : grappes pompons jaunes. Plusieurs espèces voisines à feuilles composées sont cultivées sous le nom de *mimosa*.

36. PALMIER. — Nombreuses variétés, notamment : a) *Chamœrops humilis :* feuilles en éventail. Fruits : régime de petites dattes jaunes comestibles. — b) *Chamœrops excelsa*, taille élevée. Petits fruits noirs. c) *Dattier grand palmier :* Feuilles pennées. Fruit : dattes comestibles.

37. EUCALYPTUS. — Grand arbre Ecorce détachée en lanières, tronc nu. Feuilles en forme de faux, employées en médecine.

38. LAURIER ROSE. — Arbrisseau. Rameaux flexibles. Feuilles persistantes allongées. Fleurs roses, rouges ou blanches. Très vénéneux. Ne pas employer branchettes comme broches.

39. LAURIER D'APPOLLON. — Arbre 8 à 10 m. Ecorce lisse foncée. Feuilles persistantes vert foncé. Fleurs blanc verdâtre étoilées. Fruit noir oblong. Feuilles employées en cuisine.

40. OLIVIER. — Arbre. Feuilles persistantes vert clair argentées en dessous. Fleurs étoilées verdâtres. Fruits oblongs foncés comestibles après préparation spéciale et dont on extrait de l'huile.

41. CITRONNIER. — Petit arbre. Feuilles persistantes dentées. Fleurs blanches très odorantes.

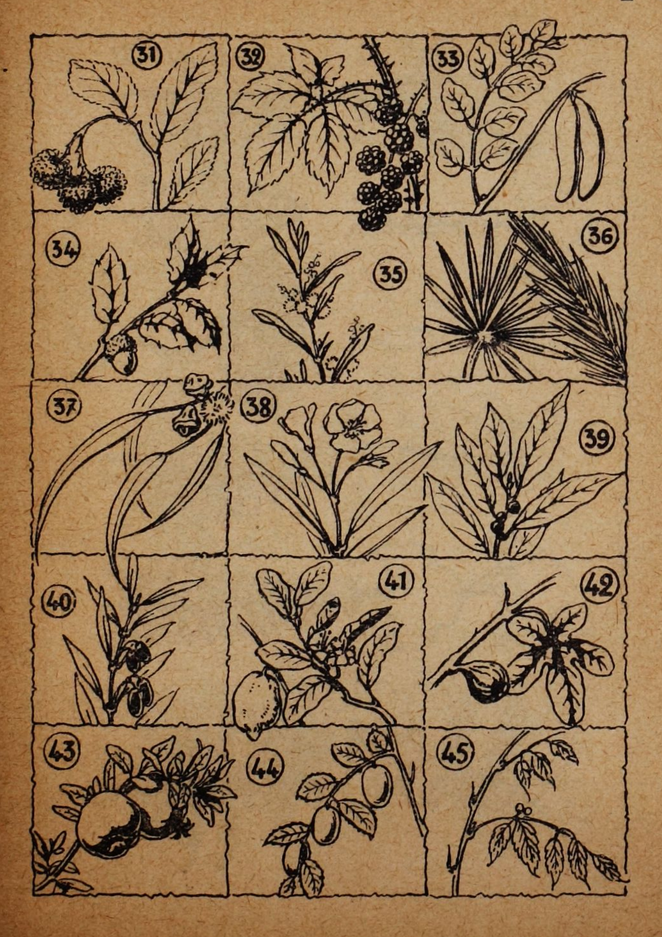
Espèce voisine : *Citrus aurantia* ou oranger.

42. FIGUIER. — Arbres. Feuilles caduques, limbes très échancrés, rugueux. Rameaux cassants, suc laiteux. Fruits verts ou violets.

43. GRENADIER. — Arbre. Feuilles caduques, luisantes, opposées. Fleurs rouges. Fruits sphériques. Ecorce des racines vermifuge.

44. JUJUBIER. — Arbre épineux. Feuilles caduques, petites. Fruits à l'aisselle des feuilles : baies rougeâtres employées comme médicament pectoral.

45. MICOCOULIER, dit aussi ALISIER. — Grand arbre. Feuilles allongées, dentées, caduques. Fruits pédiculés groupés par 2, 3, 4, petits, noirs, douceâtres.


31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45

Quelques silhouettes d'arbres

1. Chêne. — 2. Orme. — 3. Bouleau — 4. Peuplier d'Italie. — 5. Peuplier noir. — 6. Saule. — 7. Mélèze. — 8. Epicéa. — 9. Sapin. — 10. Pin pignon. — 11. Pin laricio. — 12. Pin maritime.



13, Yeuse. — 14, 15, 16, Palmiers. — 17, Laurier d'Apollon. — 18, Laurier-rose. — 19, Eucalyptus. — 20, Olivier. — 21, Genévriers. — 22, Cyprès.

Signalisation

La signalisation a été pratiquée dès la plus haute antiquité. Les Gaulois se transmettaient des nouvelles par des feux allumés sur les collines. Lors du soulèvement de Vercingétorix contre Jules César, l'ordre de mobilisation a été lancé de la forêt de Chartres à toute la Gaule, par des chaînes de signaleurs qui correspondaient par des cris ayant un sens convenu.

Les éclaireurs modernes apprennent le Morse, système universel de télégraphie, afin de pouvoir, dans *toutes les circonstances,* entrer en contact les uns avec les autres, malgré les obstacles ou les distances : vallon, ou rivière (télégraphie à bras) ; obstacle matériel empêchant de se voir (télégraphie au sifflet) ; grandes distances (télégraphe optique, de nuit ; télégraphe électrique) ; enfin par la *T. S. F.*

Le « langage » Morse sert enfin de langage secret et peut s'écrire par toutes sortes de procédés différents.

Système Morse.

Ce système présente le grand avantage de ne comprendre que deux signaux, l'un bref, l'autre long : le *point* et le *trait,* qui, seuls ou combinés, représentent toutes les lettres de l'alphabet, les chiffres, la ponctuation et les indications de service.

Le **point** est exprimé par un son bref, une émission lumineuse rapide (un temps) ou par l'apparition d'un objet (bras, fanion, etc.). •

Le **trait** est exprimé par un son long, une émission lumineuse prolongée (quatre temps) ou par l'apparition de deux objets (bras, fanions, etc.).

Les signaux peuvent être exécutés dans toutes les positions, debout, à genoux, couché, à découvert ou

caché derrière un abri, sans courir le risque de se confondre. Ils sont perceptibles en outre à de grandes distances.

En principe, les signaux de jour se font au moyen des fanions-signaux, les signaux de nuit au moyen de la lanterne-signal permettant de masquer la lumière le temps voulu.

ALPHABET

Il est assez facile de retenir les lettres de l'alphabet en utilisant la *clef* ci-dessous dans laquelle les mots arbitraires *eish* et *tmoch* sont formés par les lettres n'ayant que des points ou des traits. Dans les mots suivants qui contiennent chacun successivement les autres lettres de l'alphabet, les voyelles correspondent aux points et les consonnes aux traits (sauf quelques exceptions).

e	·		**t**	—	
i	· ·		**m**	— —	
s	· · ·		**o**	— — —	
h	· · · ·		**ch**	— — — —	
a	· —	*a*s.	**p**	· — — ·	e*p*te.
b	— · · ·	*b*eau.	**q**	— — · —	pho*q*-ue.
c	— · — ·	*café*.	**r**	· — ·	e*r*e.
d	— · ·	*d*ey.	**u**	· · —	o*u*f !
f	· · — ·	ei*f*e.	**v**	· · · —	œu*v*-re.
g	— — ·	*g*lu.	**w**	· — —	i*v*r-e.
j	· — — —	uc*j*g.	**x**	— · · —	deu*x*.
k	— · —	*k*im.	**y**	— · — —	l*y*nx.
l	· — · ·	é*l*ie.	**z**	— — · ·	*zz*ou !
n	— ·	*n*u.			

CHIFFRES

1	· — — — —	6	— · · · ·
2	· · — — —	7	— — · · ·
3	· · · — —	8	— — — · ·
4	· · · · —	9	— — — — ·
5	· · · · ·	0	— — — — —

APPLICATION

Pour faciliter aux débutants la transmission et la réception des signaux, il est très important que les Eclaireurs adoptent une cadence et un rythme uniformes.

La vitesse normale de transmission (admise d'ailleurs dans l'armée), est réglée comme suit :

Durée du point : 1/2 seconde.
Durée du trait : 2 secondes.

Intervalle entre 2 signes d'une même lettre : 1/2 seconde.

Intervalle entre 2 lettres d'un même mot : 4 secondes.

Après chaque mot, l'expéditeur attend que le destinataire ait signalé par un « point » qu'il a compris ce mot.

Il est avantageux d'observer cette cadence même avec les signaux à bras. On commence d'abord très lentement ; 1 seconde pour le point, 4 secondes pour le trait ; puis, une fois exercé, on va plus vite, mais en conservant soigneusement le même rythme, ce qui prépare très bien à « lire au son ».

Au début de l'entraînement, il y a intérêt à grouper les télégraphistes par deux aux postes émetteur et récepteur. Dans l'émission, l'un dicte les lettres, son compagnon les signale. Dans la réception, l'un observe les signaux et les appelle à haute voix, l'autre enregistre par écrit la dépêche.

Dans les communications de nuit, lorsque l'un des postes voit mal le feu de son correspondant, il l'en avertit par une série de points précipités suivis de points de plus en plus lents à mesure que le feu s'améliore et devient plus visible.

Enfin le feu fixe indique un bon feu adverse, bien visible.

N. B. — Dans les transcriptions, au lieu de faire des traits horizontaux, il peut être plus commode de les faire verticaux, ce qui les distingue mieux des points. Par exemple :

V . . . | C | . | .

SIGNAUX DE SERVICE

	Avec la lanterne ou appareil	*Avec les fanions*
Invitation à transmettre	— . . . . . . — . BR	Une fois le signal « Appel ».
Compris	. . . . — . IR	. . . . — . IR
Attente	. — . . . AS	. — . . . AS
Répétez	. . — — . . UD	. . — — . . UD
Erreur	Une série de points . . . . . . (six au moins)	Imprimer aux deux bras un mouvement de balancier.
Fin de transmission	. — . — . (AR) feu fixe.	Faire trois fois le signal « fin de mot ».

SIGNAUX A BRAS ET AU SIFFLET

COMMANDEMENTS	GESTES	AU SIFFLET
Garde à vous...... *Attention*.......... *Toujours prêt*......	Lever le bras droit verticalement.	—
Rassemblement....	Maintenir le bras levé jusqu'à ce que le mouvement soit commencé....................................	.. ..
Sur un rang.......	Mouvement du bras, droite à gauche indiquant la ligne.	
Fer à cheval.......	Faire décrire au bras un cercle complet de droite à gauche en remontant.	
En étoile par patr[le].	Bras levés en forme de V.	
Colonne ouverte... (les patrouilles en colonne par 2 l'une à côté de l'autre pas serrées)	Bras étendu horizontalement, avant-bras levé verticalement.	
Colonne fermée.... (même formation patrouilles serrées).	Rapprocher les avant-bras devant la figure.	
En avant..........	Lever le bras verticalement et l'étendre dans la direction à suivre.	— . (même signal suivant le rythme du commandement à voix)
Halte.............	Lever le bras verticalement, puis l'abaisser complètement le long du corps la main dirigée vers la terre.	
A droite...........	Lever le bras verticalement et l'étendre dans la direction à suivre....................................	— . .
A gauche..........	.... id.	— — .
Pas gymnastique..	Lever le bras verticalement, puis le replier aussitôt en abaissant le poignet à hauteur de l'épaule. Répéter ce mouvement rapidement à plusieurs reprises.......	(série de points) . . . .
Pas de l'éclaireur..	Main au chapeau.....................................	. — — .
Ralentir...........	Etendre le bras latéralement à hauteur de l'épaule, et lui donner un mouvement lent et alternatif de haut en bas et de bas en haut............................	(série de traits) — — — — — —
Demi-tour retour..	Le bras tendu verticalement, exécuter un moulinet du poignet, puis faire face à la troupe et la repousser du bras..	
Rompez............	Rapprocher les deux mains devant la poitrine et les séparer comme si on rompait une corde.	. — .

APPEL DE CHEFS ET SCOUTS

Eclaireur unioniste	Bras en U.	· · — · · · · —
Eclaireur de France	Bras levé verticalement devant la tête (la flèche).	· · — · · · · — ·
Scout de France....	Avant-bras croisés devant la tête.	· · · · · — ·
Chef de Troupe....	....	· · · · · · · · ·
Chef de Troupe adjt.	....	· — · — · —
Chef de Patrouille.	....	· · · — · · ·

JEUX ET MANŒUVRES

Commencet du jeu.	....	— · — ·
Fin du jeu.........	....	· · — ·
Adversaires en vue.	Bâton ou foulard tendu des deux mains au-dessus de la tête. Abaisser et lever plus ou moins vite selon la distance des ennemis.	
Danger, Alerte.....	Lever très vivement et simultanément les bras au-dessus de la tête plusieurs fois.	—
Renfort............	Les deux bras étant étendus latéralement dans le prolongement l'un de l'autre, leur donner un mouvement de balancier de manière que l'un s'élève tandis que l'autre s'abaisse. Ensuite lever un bras tendu autant de fois que l'on veut de scouts.	
Couchez-vous......	Lever le bras puis l'abaisser tendu en avant vers le sol, ou plusieurs mouvements de la main vers le sol.	
Etendez-vous......	Lever les bras en croix au-dessus de la tête et les étendre horizontalement en les ouvrant.	
Quoi de nouveau ?.	Bras en croix levés simultanément au-dessus de la tête (Mouvement de balance)................................	· · — — ·
Rien à signaler...	Bras en O au-dessus de la tête...........................	— — — — —
	Si le signal est compris le receveur tient la main libre à la hauteur de la tête. S'il ne comprend pas il reste au « toujours prêt ».	
APPEL INTERNATIONAL DE SECOURS (A n'employer qu'en cas de réel danger).............	Agiter un mouchoir au-dessus de la tête de droite à gauche.	S. O. S. · · · — — — · · ·

Comment allumer un feu

Ne jamais allumer du feu découvert sans être sûr d'être en règle avec les réglements forestiers ou avoir une autorisation spéciale.

1° Oter soigneusement toute herbe ou feuille sèche dans un rayon de 2 m. autour du foyer.

2° Faire toute la provision de bois en une seule fois, brindilles et gros bois sec.

3° Ne jamais faire un trop grand feu. Vous gaspilleriez du bois sans avoir plus de chaleur.

4° Mettre quelques morceaux de bois à plat, si la terre est humide.

5° Sur ce plancher mettre du papier, de la paille ou des feuilles sèches.



6° Par-dessus, et en *pyramide,* de petites brindilles bien sèches, ceci pour l'allumage. On y ajoute quelques morceaux de bois un peu plus gros pour le feu lui-même.

7° Bien assurer la position de la marmite avant d'allumer.

8° Allumer du côté d'où vient le vent.

9° Ajouter au fur et à mesure, dessus et en arrière (et toujours en pyramide) du bois de plus en plus gros.

10° Attendre que la première fumée soit dissipée avant de commencer la cuisine.

11° Avoir tous ses ingrédients sous la main et exercer sur le feu une surveillance incessante.

Un excellent moyen pour faciliter l'allumage du bois consiste à tailler, sans les détacher, de petits copeaux tout autour. Ce moyen est surtout utile lorsqu'on ne dispose que de gros bois ou de bois mouillé (Voir figure).

Lorsqu'on n'a pas de papier, de paille ou de feuilles sèches pour allumer son feu, tailler de petits copeaux de bois sec pas plus gros qu'une allumette, les disposer en pyramide, les allumer et continuer en mettant des copeaux de plus en plus gros, puis de petites bûchettes entaillées.

En cas de vent violent, sautes de vent fréquentes, etc... ou suivant le genre de cuisine que l'on veut faire, disposer son feu comme il est indiqué page 140.

Pour éteindre après cuisine faite :

Noyer le feu, ou recouvrir les cendres en les étouffant si on veut les utiliser le lendemain matin.

Au départ, toujours éteindre complètement le feu, enterrer les cendres et bien piétiner la terre dessus. Ne jamais disperser les cendres ni enterrer de braises encore rouges.

Pour arrêter tout commencement d'incendie :

a) Noyer si l'on a de l'eau.

b) Si non, battre les herbes de haut en bas avec des branches vertes et piétiner.

Arracher les herbes, sur une bande de plusieurs mètres de large, perpendiculairement à la direction de propagation du feu.

En cas d'insuccès, prévenir d'urgence les gardes forestiers ou les voisins.

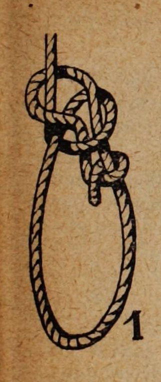
Les nœuds de l'Eclaireur de 2e classe

En plus des nœuds exigés pour l'examen d'aspirant, l'Eclairenr de 2e classe doit savoir faire et utiliser les nœuds suivants : *Nœud de chaise, de tisserand, de milieu, de jambe de chien, d'ancre et les deux demi-clés.*

Nœud de chaise (fig. 1). — Un « truc » commode pour le faire consiste à faire un nœud coulant, pas serré du tout, avec le brin libre du côté opposé à celui qui doit former la « chaise ». Introduire le bout qui doit former la chaise dans la boucle coulante, et serrer le nœud coulant à fond, de façon à laisser pénétrer le bout dans le nœud lui-même. Et c'est tout. On peut faire une demi-clef de sécurité, si l'on veut, avec le petit bout de la corde.

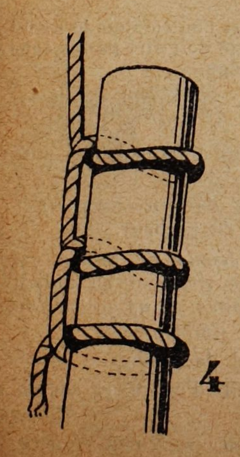
Nœud de tisserand (fig. 2). — Le nœud de tisserand (ou de filet) est semblable au nœud de chaise, mais est pratiqué différemment. Faire une boucle avec un brin (*a*). Engager le second brin (*b*) à travers la boucle *a* de façon à passer de dessous dessus. Faire avec *b* le tour complet autour des deux brins de *a* et repasser l'extrémité de *b* sous cette même corde *b* (voir la figure).

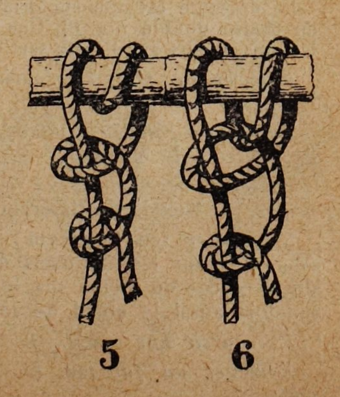
Nœud de jambe de chien (fig. 3). — Se fait aussi au milieu d'une corde et sans toucher aux extrémités. Ce nœud ayant pour objet de raccourcir la corde, on commence par amener celle-ci à la longueur voulue, en la triplant comme l'indique la figure. Puis on entoure chacune des deux ganses ainsi formées d'une boucle dont le bout sort à l'intérieur, de manière à être coincé quand la corde est tendue.


1


b
2
a


3


4


5
6

Demi-clés (fig. 4, 5). — Faciles à faire comme l'indique le dessin.

Nœud d'ancre (fig. 6). — Il est formé de deux tours de corde et de deux demi-clés. La première de ces demi-clés passant entre les tours de corde et l'objet que l'on veut soulever ou amarrer.

Nœud de milieu (fig. 7). — Se fait au milieu d'une corde sans toucher aux extrémités. Commencer par faire deux boucles, et les entrelacer comme l'indique la figure.

Usage de ces nœuds.

Descendre un homme à bout de corde, le sauver en cas d'incendie : Nœud de chaise, qui ne glisse dans aucun sens.

La descente est plus confortable, si l'on emploie le nœud de chaise double (fig. 8). Une boucle doit être passée sous les bras, tandis que l'autre sert de siège.

Réparer un filet, en fabriquer. — Nœud de tisserand.

Faire une poignée commode pour tirer sur une corde : Nœud de chaise.

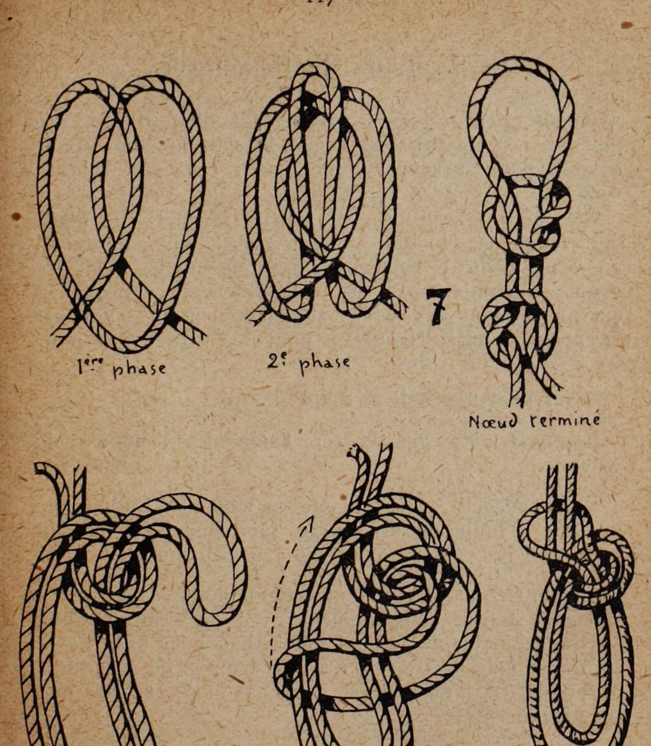
Attacher ensemble deux cordes de grosseurs différentes. — Nœuds de tisserand et de pêcheur.

S'encorder (en montagne). — *Nœud de milieu* est employé pour les alpinistes qui se trouvent au milieu de la cordée ou même aux extrémités. Dans ce cas, on emploie aussi le nœud de *chaise simple.*

Raccourcir une corde. — Nœud de jambe de chien.

Soulever un fardeau. — Nœud d'ancre et demi-clés.

Attacher une corde à un anneau. — Nœud d'ancre.


1ère phase
2e phase
7
Nœud terminé
1ère phase
2e phase
8
Nœud terminé

Petits maux, petits remèdes

A côté des accidents proprement dits, il est des malaises, des petits bobos que l'Eclaireur doit savoir soigner pour lui-même comme pour ceux qui l'entourent.

Etre toujours propre, ne jamais toucher une plaie, une muqueuse (nasale, buccale, etc.), un pansement, un outil médical quelconque avec des mains dont les ongles n'auraient pas été soigneusement nettoyés et qui ne seraient pas lavées abondamment au savon est un principe aussi rigoureux pour les petites que pour les grandes blessures.

Voici quelques indications à ce sujet :

Ampoules. Ne pas crever l'ampoule, l'enduire de vaseline.

Brûlure légère avec rougeur ou ampoule. Enduire de vaseline, d'huile ou de beurre, sans jamais enlever la peau de l'ampoule. Couvrir d'un pansement sec.

Coupure légère : peau enlevée, au doigt, au genou, à la main. Laver complètement avec de l'eau bouillie, du thé froid ou de l'alcool, ou badigeonner avec de la teinture d'iode. Recouvrir avec un tampon de gaze, puis maintenir ce tampon avec une bande fixée par une épingle de sûreté.

Corps étranger dans l'œil. Soulever la paupière par les cils et la retrousser sur un *crayon* ; détacher le corps étranger avec le coin d'un mouchoir propre, ou un petit cornet de papier. Eviter de frotter l'œil. Au besoin, pour calmer l'irritation, baigner l'œil dans de l'eau boriquée tiède.

Saignement de nez. Si l'on a de l'eau oxygénée, introduire un tampon d'ouate imbibée dans la narine. A défaut d'eau oxygénée, faire renifler de l'eau froide, introduire dans le nez un tampon de gaze pour faciliter la formation du caillot et l'y laisser quelques heures. Se tenir assis, la tête renversée en arrière, avec glace si possible sur le front. Eviter soigneusement de se moucher.

Colique. — Placer un bidon d'eau chaude sur le ventre et une ceinture de flanelle autour des reins ; donner des boissons chaudes.

Constipation. — Prendre des fruits et des légumes verts cuits ; poser un cataplasme simple ou des compresses chaudes sur le ventre.

Choc, contusion légère. — Se manifestant par de la douleur, une tache bleu foncé de la peau passant au brun verdâtre. Traiter par des lotions froides ou des compresses froides maintenues par un bandage.

Corps étranger dans la gorge. — Faire vomir en chatouillant la luette, ou faire avaler de fortes boulettes de mie de pain. En cas de difficulté, appeler le médecin.

Corps étranger dans l'oreille. — N'introduire dans l'oreille aucun objet pointu. Projeter avec une poire en caoutchouc, un jet d'eau tiède le long de la paroi du conduit auditif. En cas de difficulté, appeler le médecin.

Coup de soleil. — Laver la partie éprouvée à l'eau tiède et recouvrir de poudre de talc.

Fatigue. — Faire reposer, donner des boissons chaudes et sucrées, massage léger sur les jambes, vers le cœur.

Fièvre. — Un à trois cachets d'antipyrine.

Indigestion. — Diète, faire vomir par excitation de la luette.

Irritation de la peau. — Prendre des bains tièdes, mettre de la poudre de talc sur les parties irritées, remédier à la cause du frottement.

Maux de gorge, grippe. — Boissons chaudes et gargarismee à l'eau salée. Badigeonner au jus de citron ou à la glycérins iodée.

Piqûre d'épine. — Faire sortir l'épine en pressant, tout autour, faire saigner la plaie en la pressant, la laver très soigneusement et la passer à la teinture d'iode ; poser pardessus, du taffetas d'Angleterre et un petit bandage.

Si la piqûre reste douloureuse, la montrer au médecin, de crainte d'infection.

Piqûre d'insecte. — Oter le dard s'il y a lieu, faire saigner ; appliquer une lotion d'eau froide salée, d'eau de Cologne ou quelques gouttes d'ammoniaque. Les piqûres de guêpe dans la bouche sont presque toujours graves ; appeler immédiatement le médecin.

Celles de scorpion et de frelon peuvent même être mortelles.

Petite pharmacie de la patrouille.

Chaque patrouille doit posséder quelques médicaments et quelques objets de pansement dont voici l'énumération :

Médicaments :

1° teinture d'iode fraiche renouvelée tous les trimestres dans un flacon bouché à l'émeri avec pinceau ;

2° ambrine que l'on fait couler sur les brûlures (ou acide picrique) ;

3° vaseline boriquée en tube à mettre sur les blessures pour empêcher le pansement de coller à la plaie ;

4° ammoniaque pour faire respirer aux évanouis et pour les piqûres venimeuses ;

5° cachets d'antipyrine de 50 centigrammes.

Pansements :

1° 2 cartouches à pansements ;

2° ouate hydrophile (un paquet de 25 grammes) ;

3° bandes de gaze de 4 à 8 cm. de large sur 5 mètres de long ;

4° quelques épingles de sûreté, une paire de ciseaux fins, des mouchoirs propres ;

5ᵉ un morceau d'ectoplasme Zedelo, toile adhésive que l'on colle sur la peau pour fixer un petit pansement sur une blessure légère. Ne pas oublier, dans ce cas de ménager une petite *fenêtre* à l'endroit de la blessure.

Le tout est enveloppé dans un linge fin contenu lui-même dans une sacoche hermétiquement fermée et imperméable.

En outre, chaque Eclaireur aura toujours sur soi un petit *pansement individuel* comprenant une ampoule de teinture d'iode, une compresse de gaze et une bande avec épingle de sureté pour envelopper le tout.

Pansements et bandages

Dans le pansement des plaies, la règle absolue que tout Eclaireur doit observer est de ne pas nuire, soit par une précipitation qui ne laisse pas le temps de réfléchir ou même de consulter ses notes, soit par un manque de propreté qui peut compromettre le pansement des moindres plaies et entraîner des infections graves. *Il faut donc, avant tout, du sang-froid et une extrême propreté des mains, des objets manipulés et dans toutes les différentes opérations effectuées.* En effet, tous les objets qui nous entourent, vêtements, objets de toilette ou de cuisine, la terre surtout, sont remplis de germes ou de microbes qui ne peuvent normalement traverser la peau. Mais la moindre coupure, la plus petite ampoule que l'on a crevée peut être pour eux une porte d'entrée dans le sang et de là dans tout l'organisme, où ils ne tardent pas à se multiplier et à produire des infections parfois mortelles. Dans le pansement des plaies, il faut faire tout son possible pour lutter contre l'infection, car on peut considérer que toute plaie est infectée quelle que soit son origine. On doit donc empêcher toutes les complications qui pourraient en résulter en rendant inoffensifs les microbes qui se trouvent à la surface de la plaie. Nettoyer celle-ci, est le but de l'*antisepsie* ; mais, ensuite, on doit chercher à préserver la blessure de toute nouvelle contamination extérieure en la protégeant par un pansement dépourvu de tout germe, parfaitement propre et *aseptique*, lui permettant de se cicatriser à l'abri de toute nouvelle infec-

tion. S'il y avait une hémorragie, il y aurait évidemment lieu de l'arrêter au préalable. S'il y a une opération à faire, elle relève du médecin qui l'effectuera lui aussi en milieu aseptique.

Conduite à tenir pour panser une plaie.

1° En règle absolue, ne jamais toucher une plaie sans s'être lavé au préalable très minutieusement les mains à l'eau chaude avec du savon et en se frottant avec une brosse, les ongles étant coupés ras et bien propres. Dans le cas où il serait impossible de se laver soigneusement les mains, ne toucher les matériaux de pansement qu'avec des pinces flambées ; à défaut, poser sur la plaie de la gaze ou de l'ouate en évitant d'en toucher la surface avec les mains.

2° Poser tous les objets de pansement dont on peut avoir besoin sur un linge propre (mouchoir propre déplié pour la circonstance) ou gaze stérilisée.

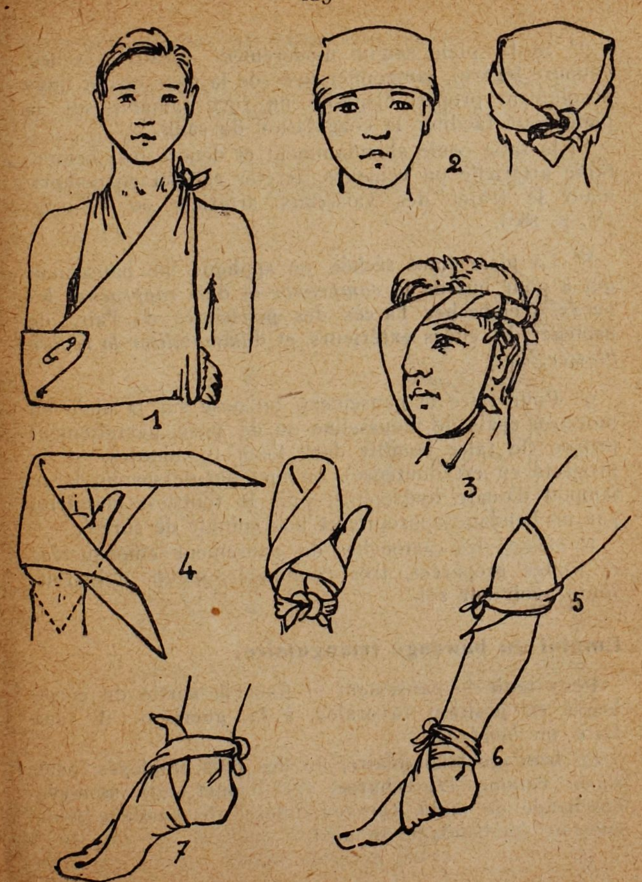
3° Si on en a le temps, faire bouiller de l'eau et nettoyer à fond les instruments dont on aura à se servir.

4° Elever le membre blessé et le débarrasser des vêtements qui gênent, *en les coupant si c'est nécessaire.*

5° Badigeonner la plaie avec de la teinture d'iode. Laver le pourtour de la plaie avec de l'eau bouillie, à défaut avec du thé froid qui a bouilli, ou de l'alcool.

Arroser avec de l'eau oxygénée, diluée, si possible.

6° Toucher la plaie le moins possible et n'y introduire aucun objet d'une propreté douteuse. S'il y a des petits corps dans la plaie (échardes, éclats de verre, particules de terre ou de sable, etc...), les enlever en lavant très fortement, soit à la poire en caoutchouc, soit avec de l'ouate hydrophile imbibée d'eau stérilisée. Si ces corps ne partent pas, les prendre avec de petites pinces fines flambées à l'alcool, et relaver ensuite.



BANDAGE TRIANGULAIRE

7° Si la plaie saigne modérément (peau arrachée, coupure légère), tamponner avec de la gaze ou un linge absolument propre, disposer un fort tampon sur la plaie pour faciliter la coagulation du sang.

Si le sang coule abondamment et dénote une hémorragie artérielle ou veineuse, arrêter celle-ci en comprimant le trajet des vaisseaux artériels ou veineux. (V. p. 180).

8° La plaie étant séchée, on applique un pansement qui a pour but de la *comprimer* et d'en *rapprocher les bords,* d'empêcher l'accès des poussières de l'air, de protéger des chocs extérieurs, et d'*immobiliser la région blessée.*

9° Pour faire le pansement, on pose sur la plaie un morceau épais de mousseline ou de gaze parfaitement propre (le faire bouillir dans l'eau 10 minutes, si la propreté en est douteuse), on met par-dessus un large tampon d'ouate hydrophile, puis le tout est maintenu par un bandage approprié et une épingle de sûreté.

Il existe des cartouches de pansement empaquetées et toutes préparées, très commodes, qu'on doit toujours avoir sur soi.

Emploi du bandage triangulaire.

Pour tenir le pansement et fixer la partie du corps blessé en position favorable à la guérison, il faut faire un *bandage.*

Le bandage triangulaire, un des plus employés, peut servir comme (1) écharpe, (2) bonnet, (3) monocle (4) bande de main, (5) genouillère, (6) bandage pour entorse, (7) bandage du pied.

Comment porter un camarade blessé.

Tout éclaireur de 2ᵉ classe doit savoir porter un camarade de la manière suivante (dite le « coup du pompier »).

Le blessé étant étendu par terre sur le ventre, l'éclaireur le soulève, *se glisse sous sa poitrine,* et lui



L'éclaireur soulève son camaraae



Il le tient de façon à garder une main libre

saisit le bras droit avec sa main gauche ; puis passant son bras droit entre les cuisses du blessé, il lui saisit le poignet droit. Le corps du blessé reposant ainsi sur ses épaules, il se relève doucement, en s'aidant de la main gauche devenue libre.

Caisse d'épargne

« Les chevaliers de jadis étaient économes, comme le leur ordonnaient leurs lois. Ils ne dépensaient pas de grosses sommes pour leurs amusements, mais ils économisaient leur argent afin de ne pas être une charge pour les autres, et afin de pouvoir aider leur prochain. S'ils n'avaient pas d'argent, il leur était interdit de mendier, mais ils devaient travailler et en gagner d'une manière ou de l'autre. » (Baden-Powell).

Les Eclaireurs font de même. Si jeunes qu'ils soient, ils doivent prendre l'habitude de l'épargne en mettant de côté ce qu'ils auront su *gagner* par *leur propre travail.*

QUATRIÈME ÉTAPE

Pour être de 1re classe

Il n'y a pas de stage obligatoire. Le candidat doit remplir les conditions ci-dessous :

a) Satisfaire aux épreuves suivantes :

Natation.

1° Nager 50 mètres (Cf. p. 130 s.).

Si l'état de santé de l'éclaireur (d'après certificat médical dûment motivé) s'oppose absolument à l'exécution de cette épreuve, le candidat sera provisoirement autorisé à passer en remplacement l'un des brevets suivants : guide, ambulancier, hygiéniste, pompier (1).

Vie de camp.

2° Avoir campé dix nuits sous la tente.

3° Savoir dresser la tente, utiliser, entretenir et réparer les objets de couchage et de cuisine de la patrouille (Cf. p. 133 s.).

4° Etablir cinq modèles de foyers différents (Cf. p. 140 s.).

5° Sur l'un de ces foyers, le feu étant allumé, pré-

(1) En cas d'impossibilité matérielle absolue d'apprendre à nager, le Commissaire National peut, sur l'avis conforme du Commissaire Régional, autoriser tous les Eclaireurs d'une Troupe à passer l'épreuve de remplacement. Cette impossibilité matérielle ne peut dépendre que de l'absence complète d'étangs, de rivières ou de lacs dans un rayon étendu autour du local de la Troupe, et de l'impossibilité d'aménager un bassin de natation.

parer en moins d'une heure un repas complet pour la patrouille comprenant : viande rôtie ou ragoût, légumes ou pâtes, infusion chaude ou café.

Travaux pratiques.

6° Présenter un travail manuel soigné et utile à la patrouille ou à la Troupe. Exemples : classeur de lettres ou de fiches, en bois ou en carton ; enveloppe de hache ou de marmite, en cuir ou en toile ; sac d'éclaireur ; filet pour ballon, hamac ; panier à papier en osier ; encrier en métal ; fanion de patrouille, etc

7° Savoir faire rapidement, les yeux bandés, les nœuds d'aspirant et de 2e classe (Cf. pp. 74 et 114).

8° Savoir faire et utiliser couramment deux brélages et une épissure (Cf. p. 142 s.).

Exploration.

9° Parcourir en un, ou mieux en deux jours, seul ou avec un camarade : 20 km. à pied, ou 15 km. en canot à rames, ou 30 km. en skis, ou 40 km. à bicyclette ou à cheval.

Recueillir en cours de route le maximum d'observations possible, et faire un rapport écrit, clair et précis, de la course. Indiquer exactement sur la carte d'état-major l'itinéraire suivi, et dessiner un croquis rapide du parcours, avec indication des lieux de halte et de campement, des principales côtes de niveau, de la nature du terrain, des cultures et des bois, des routes, chemins de fer, localités et cours d'eau traversés (Cf. p. 146 s.).

Orientation.

10° Savoir s'orienter, de jour et de nuit, par d'autres moyens que la boussole, la montre et la Polaire (Cf. p. 157).

11° *Par la carte* : savoir lire couramment la carte d'Etat-Major au 1/80.000 (Cf. pp. 158 s.).

Connaissance de la nature.

12° Connaître les principales étoiles et constellations (au moins 5 étoiles et 10 constellations) (Cf. pp. 163 s.).

13° Connaître les manifestations diverses qui permettent de prévoir le temps (indices locaux, nuages, vents, attitudes des plantes et des animaux, instruments de météorologie) (Cf. pp. 167 s.).

14° Rapporter de l'exploration prévue au 9° une collection de 20 feuilles d'arbres ou arbustes identifiés.

Estimation.

15° Estimer avec moins de 25 o/o d'erreur la distance, la superficie, le nombre et le poids de divers objets (Cf. pp. 169 s.).

Signalisation.

16° Transmettre et recevoir correctement un télégramme d'environ 10 à 12 mots et 3 chiffres, à l'aide de signaux de télégraphie Morse et à la vitesse de 16 lettres ou signes à la minute (Les signes de ponctuation ne sont pas exigés). (Cf. pp. 106 s.).

Secourisme.

17° Connaissances générales sur le corps humain et ses principales fonctions (Cf. pp. 173 s.).

18° Savoir appliquer les premiers soins dans les cas de : contusion, hémorragie, brûlure, morsure, piqûre de vipère, étourdissement, syncope, asphyxie, entorse, luxation, fracture. (Cf. pp. 178 s.).

19° Savoir comment se comporter dans les cas

suivants : incendie, noyade, électrocution, chien enragé, cheval emballé, rupture de glace. (Démonstration de deux cas, au choix de l'examinateur). (Cf. pp. 189 s.).

20° Savoir improviser un brancard et porter un blessé (Cf. pp. 194 s.).

Economie et prévoyance.

21° Avoir gagné au moins 5 francs par son travail personnel et en avoir fait le placement dans une Caisse d'Epargne.

Service du Mouvement.

22° Le candidat sera tenu, autant que les circonstances locales le permettront, de présenter une recrue qui aura été instruite par ses soins de ce que doit savoir un aspirant (Cf. p. 197 s.).

b) *Etre agréé par le Chef de Troupe* qui se porte garant de l'esprit « éclaireur » du candidat, et satisfaire, s'il y a lieu, aux épreuves exigées localement.

Natation

Tout Eclaireur doit savoir nager. Rien, malheureusement, chez nous, ne facilite jusqu'à présent cet exercice. Il faut donc *se débrouiller* pour apprendre ce sport qui peut être à un moment donné un moyen de salut.

Pour apprendre à nager, il faut :

1° *Ne pas avoir peur de l'eau.*

2° *Connaître les mouvements à faire.*



1° Pour ne pas avoir peur de l'eau, il faut s'habituer à se plonger entièrement dans l'eau, tête comprise. Pratiquer dans ce but les deux exercices suivants :

a) Etant debout, avec de l'eau jusqu'à la ceinture, les bras croisés, inspirer profondément. Puis les yeux et la bouche bien fermés, s'accroupir sur les talons de manière que la tête soit complètement immergée. Etant dans cette position, ouvrir les yeux et expirer *par le nez* de manière à faire des bulles. Cela fait, se relever et, la tête étant hors de l'eau, reprendre une bonne inspiration.

b) Etant debout, sur la rive, les pieds trempant dans l'eau, inspirer profondément puis se laisser tomber, la tête étant un peu penchée en avant, les bras allongés et collés aux oreilles. Une fois dans l'eau, rester bien allongé *sans faire un mouvement.* Le corps, après être descendu vers le fond, revient tout seul à la surface, et quand on est à bout de souffle, il suffit de relever la tête et de plier les jambes pour reprendre pied.

Il faut recommencer ces deux exercices, jusqu'à ce qu'on les exécute sans raideur ni nervosité, comme des mouvements de gymnastique ordinaires. N'essayer le second, qu'après avoir bien travaillé le premier.

2° Il est bon d'apprendre les mouvements à sec, sur un banc ou un chevalet, pour bien en posséder le rythme à l'avance.

La nage classique que tout Eclaireur doit savoir est *la brasse,* la plus facile à apprendre, celle qui assure le mieux la respiration et qui donne la moindre fatigue. Sa seule difficulté est le travail alternatif des bras et des jambes, tandis que le novice ouvre, immanquablement, bras et jambes à la fois.

Mouvements de la brasse



1° Corps horizontal. Bouche fermée, le menton dans l'eau, bras et jambes comme fig. 1.

2° Lancer simultanément les mains jointes en avant et les pieds en arrière en écartant les jambes (fig. 2).

3° Joindre vivement les talons et faire décrire un quart de cercle à chaque bras, la paume des mains en dehors (fig. 3).

4° Ramener les bras le long du corps et reprendre la position de départ (fig. 1).

Une fois qu'on a bien appris les mouvements à sec, les faire dans l'eau, en se lançant du bord, comme indiqué au 1° *b*).

Attention !

1) Ne jamais se baigner moins de 2 h. 1/2 ou 3 h. après un repas.

2) Ne pas rester plus de 15 à 20 minutes au bain, encore moins dans les débuts.

3) Se méfier des courants, des fonds inconnus remplis de vase ou de plantes flottantes.

4) Ne jamais se baigner seul.

5) Ne pas attendre le premier frisson pour sortir du bain.

6) Faire toujours une sérieuse réaction après le bain, soit en frictionnant énergiquement le corps, soit par la marche ou la course.

Usage et entretien du matériel de patrouille

Le matériel de patrouille coûte cher, même si l'on en fabrique une partie soi-même ; il faut donc en user en « bons propriétaires » et observer quelques précautions essentielles pour ménager les deniers de sa patrouille et permettre à celle-ci *d'être toujours prête à partir camper au premier signal.*

La tente, son tapis et le sac les contenant, ainsi que les seaux en toile et les couvertures individuelles seront toujours rangés après chaque sortie, bien nettoyés et *complètement secs.* Les accrocs comme d'ailleurs ceux des effets, seront *immédiatement raccommodés.* La tente doit être plutôt roulée que pliée et portée sur le sac ou en bandoulière.

On doit éviter de taper en porte à faux sur les piquets pour les enfoncer. Les piquets manquants ou abîmés doivent être remplacés aussitôt. Cordes et tendeurs seront au grand complet.

La hache, la pelle-pioche ne seront pas soumis à

des efforts excessifs, on les affilera et les *graissera* après chaque camp ; les parties tranchantes seront toujours protégées par un étui en cuir. On ne doit utiliser la hache que pour couper du bois sur un billot, et non directement sur le sol, où elle s'ébrècherait contre les cailloux. Eviter de couper le bois en dirigeant le tranchant vers soi.

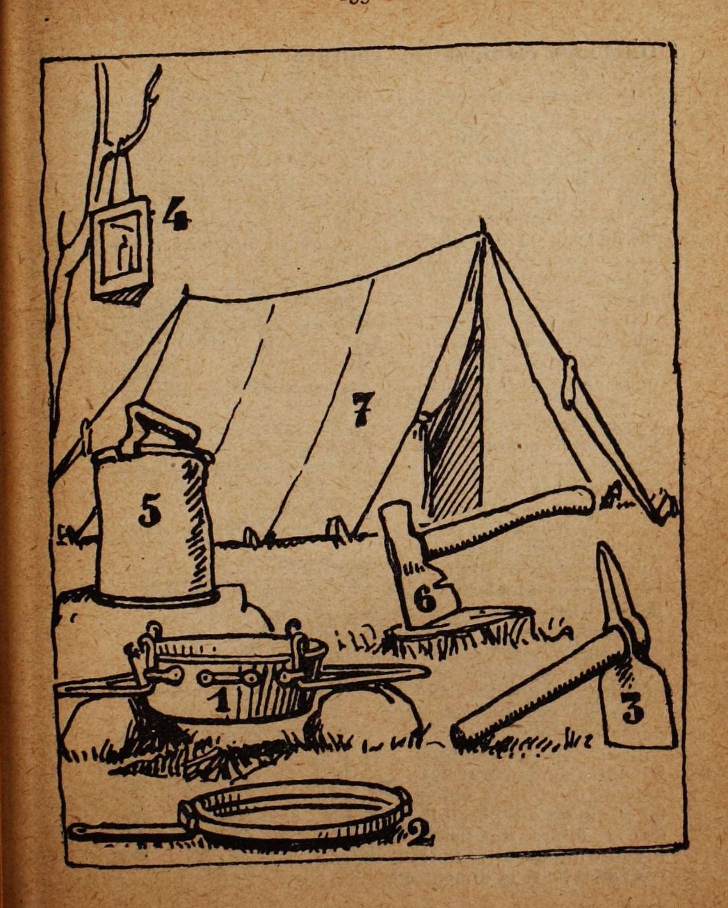
La batterie de cuisine en fer-blanc est en général résistante ; mais il faut éviter cependant de l'exposer avec ou sans liquide à un feu trop vif qui fait fondre l'étain, ou d'y verser des liquides trop acides. La vaisselle sera toujours nettoyée aussitôt après usage au sable fin et à l'eau chaude, au dedans comme au dehors.

Les bidons seront toujours lavés et égouttés tous les soirs pour ne pas prendre de mauvaises odeurs.

La vaisselle d'aluminium ne sera jamais posée directement sur le feu de bois, mais suspendue et chauffée à la flamme de pétrole ou d'alcool ; on ne la lavera pas avec du savon, ni des cendres, ni de la soude, pas plus qu'à l'esprit de sel ou acide chlorhydrique. Le sel n'y sera mis qu'après cuisson. On se trouvera d'ailleurs bien d'y faire bouillir avant tout autre usage un aliment gras, tel que le lait, qui recouvre le métal d'une pellicule protectrice.

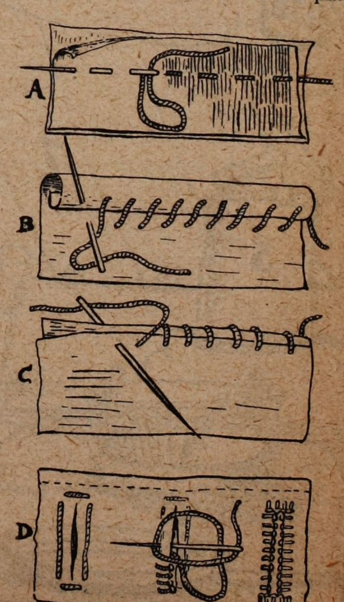
Le matériel d'une patrouille.

1. Marmite « Bonnamaux » spéciale pour éclaireurs à fond plat donnant de la stabilité et une grande surface de chauffe.
2. Le couvercle de la marmite avec manche amovible formant poêle à frire.
3. Pelle-pioche démontable, modèle de l'armée.
4. Lanterne pliante triangulaire à verres de mica.
5. Seau en toile pouvant se loger dans la marmite.
6. Hachette-marteau permettant d'enfoncer les piquets.
7. Tente de patrouille, forme « Bonnet de police ».


4
7
5
6
1
3
2

Quelques éléments de couture.

Il sera toujours précieux pour l'Eclaireur de savoir réparer sa tente, ou poser une pièce à un vêtement déchiré, remettre un bouton, et garder ainsi un abord décent et présentable même après des joutes qui auront pu endommager quelque partie essentielle de son habillement. Aussi, sans vouloir devenir un apprenti tailleur ou une habile couturière, apprendra-t-il les premiers éléments de couture. Sa maman ou une grande sœur ne se fera sans doute pas prier pour l'initier aux quelques notions nécessaires.



Il aura trois points à connaître : 1° l*e point devant* ou glissé, employé pour unir deux étoffes. Il se fait en glissant l'aiguille alternativement par-dessous et par-dessus l'étoffe en prenant chaque fois quelques fils (A).

2° *Le point d'ourlet* pour arrêter le bord après avoir replié l'étoffe deux fois sur elle-même en piquant l'aiguille obliquement de bas en haut (B).

3° *Le point de surjet* est utilisé pour joindre deux étoffes sur leurs bords en piquant l'aiguille de haut en bas sur ces bords disposés parallèlement (C).

Ces points peuvent être faits plus ou moins serrés avec du fil plus ou moins fin et autant que possible de la teinte du tissu. Prendre une aiguille dont l'œil aura juste la dimen-

sion suffisante pour faire passer le fil, tirer celui-ci chaque fois de façon à bien unir les étoffes sans les plisser. Les rebords des surfaces ainsi unies devront être placés évidemment vers l'intérieur pour être cachés.

Pour faire une boutonnière, on taille l'étoffe à la distance voulue du bord, perpendiculairement à celui-ci et de la longueur nécessaire pour passer le bouton correspondant. On entoure d'abord l'entaille d'un fil simplement jeté en rectangle, puis on passe l'aiguille sur le fil (D) de façon à l'arrêter par un nœud de proche en proche et on termine par des petites brides aux deux extrémités.

Pour faire une reprise on passe dans la partie déchirée ou usée des fils s'entrecroisant en trame et en chaîne et venant prendre leur origine dans la partie saine du tissu.

Si la partie usée ou déchirée est trop étendue, on taille une pièce que l'on coud avec un surjet ou une couture à point devant rabattue.

Les boutons seront cousus sur l'étoffe bien régulièrement en prenant le plus possible de tissu pour en assurer la fixation. On peut renforcer par-dessous avec un morceau d'étoffe. On termine en resserrant les fils avec plusieurs tours de fil autour de la base du bouton.

Dressage de la tente.

Déterminer au préalable l'emplacement de la tente et son orientation : sol sec, perméable, loin des bas-fonds marécageux, à proximité d'un endroit convenable pour le feu et l'eau potable, à l'abri des vents régnants, dans une clairière protégée des ardeurs du soleil par les arbres, sans être cependant sous leur ombre et en terrain légèrement en pente pour faciliter l'écoulement des eaux de pluie.

Dérouler la tente, les portes étant lacées, placer les deux montants dans les trous correspondants de la toile et les dresser à l'écartement et dans l'alignement voulu ; les fixer avec les tendeurs aux deux forts piquets placés dans leur alignement. Pendant que deux éclaireurs maintiendront les deux montants verticaux,

quatre autres fixeront ensemble en bonne posture les quatre coins de la tente sur les piquets correspondants. Délacer alors les portières et étaler le tapis de tente de façon à recouvrir la toile à pourrir des deux côtés. Creuser tout autour le fossé pour l'écoulement des eaux, disposer ensuite les effets à l'intérieur, régulièrement à la place de chaque Eclaireur.

Sous la tente

Le couchage doit être soigné tant pour procurer le repos nécessaire que pour éviter l'humidité du sol et les rhumatismes qui peuvent en être la conséquence. Se rappeler que *le sommeil est sacré* et que le silence la nuit est de rigueur.

Ne jamais coucher directement sur le sol, mais sur une toile imperméabilisée ou à défaut, sur un lit de journaux ou de papier d'emballage goudronné.

Sur la toile ou le papier on peut étendre un lit de paille, de feuilles sèches ou de fougères en évitant le foin qui entête et les plantes aromatiques ou de marais. On peut utiliser avec avantage le matelas ou le sac de couchage en papier ou en toile, avec ou sans oreiller ou capuchon. Le corps est enveloppé par une couverture de laine ordinaire en veillant surtout à bien fermer par en bas. Il faut être protégé dessous autant que dessus, et ne jamais se coucher avec du linge humide sur soi.

Les chaussures seront ôtées ou remplacées par une paire de chaussettes ou de chaussons, le foulard ou le béret permettra de se couvrir la tête.

On se couchera dans le sens de la pente, la tête en haut et reposant sur le sac. Les garçons agités peuvent se placer dans un coin à part ; ceux qui ronflent se rappelleront qu'ils ont plutôt avantage à se coucher sur le côté que sur le dos.

Au Feu de Camp.

Les soirées passées autour du Feu de Camp sont une des plus grandes joies de la vie de l'Eclaireur. Le silence de la nuit, le mystère de la forêt, la flamme qui s'élance vers le ciel : décor féerique, qui fait vibrer toutes les fibres de notre être ; c'est là que les campeurs, unis dans la même joie exubérante et jeune ou le même et solennel recueillement, germe des résolutions viriles et de la foi enthousiaste, se sentent vraiment frères les uns les autres.

L'Eclaireur de 1re classe doit être un des animateurs des feux de camps, et y apporter l'entrain de ses chansons et de ses danses.

Les danses d'Eclaireurs.

Les danses rythmiques, accompagnées d'attitudes et de gestes destinés à exprimer la joie ou la douleur, ont tenu une des premières places parmi les manifestations artistiques des peuples primitifs. Les Indiens, en particulier, dansaient autour du feu de camp, au souffle vivifiant des grands bois et exaltaient de leurs chants les exploits des guerriers au retour des grandes expéditions de chasse, dans les profondeurs du Far-West.



Aux Eclaireurs de les rénover d'une façon toute pacifique dans leurs camps en adaptant les vieilles danses paysannes de nos provinces, en ressuscitant les complaintes et les ritournelles des ménestrels et des troubadours, comme les chants des preux partant pour la Terre Sainte ou des Brenns Gaulois groupés dans les épaisses chênaies autour des autels druidiques ou assemblés dans leurs oppida.

Quelques modèles de feux

1) *Fossé* de 20 cm. de large, 60 cm. de long et 20 cm. de haut, creusé dans le sens du vent. Cheminée en mottes de terre, augmentant le tirage et concentrant la chaleur sur la face postérieure de la marmite. Par grand vent, la cheminée empêche les flammèches et les escarbilles de s'envoler et provoquer un incendie.

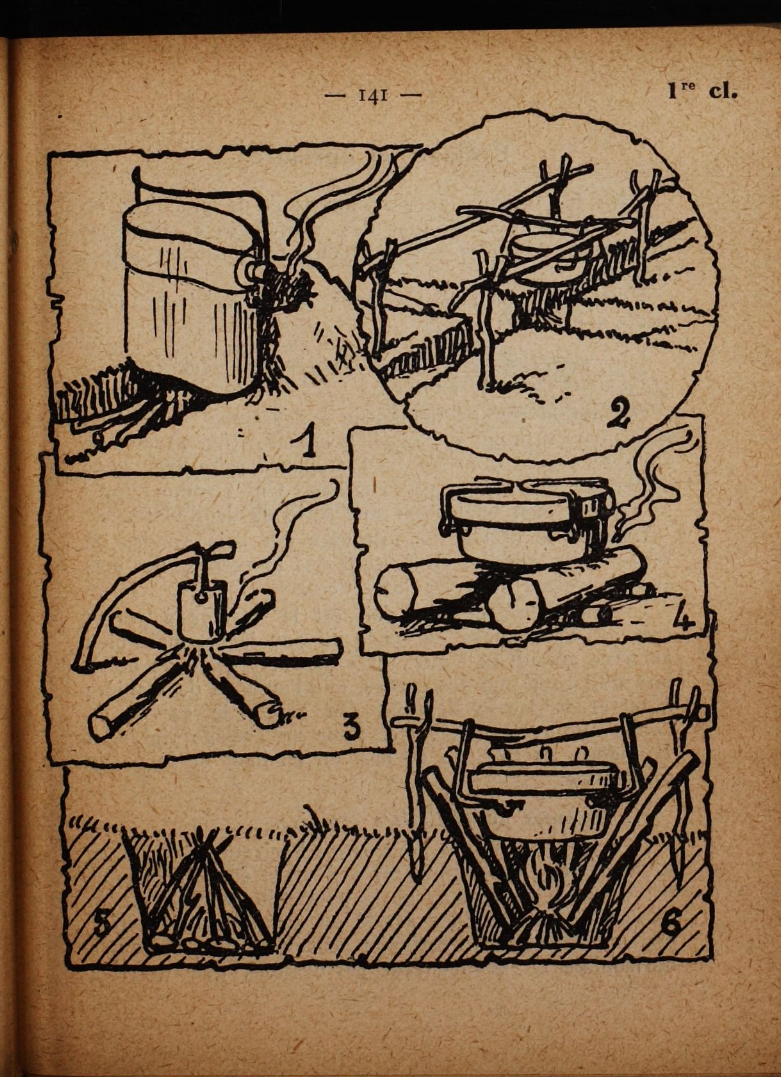
2) *Foyer en croix.* On déplace les plats au-dessus de l'une ou l'autre tranchée, suivant les changements de direction du vent.

3) *Feu en étoile, dit du paresseux.* On pousse les bûches vers le centre, à mesure qu'elles se consument. Ce feu dure ainsi très longtemps sans qu'il soit besoin d'aller souvent à la corvée de bois.

4) *Feu du trappeur.* Deux grosses bûches placées côte à côte et un peu obliquement, dans la direction du vent. Deux branches plus petites, placées transversalement, à chaque extrémité, les soulèvent légèrement, facilitant l'aération du foyer.

5) *Feu polynésien.* Trou de 30 à 40 cm. de largeur et 20 à 30 cm. de profondeur. Garnir le fond avec une ou deux épaisseurs de pierres plates. Lorsqu'il y a une bonne couche de braises et que les pierres sont très chaudes balayer les cendres et placer rapidement la viande ou le poisson *à même les pierres.* Recouvrir alors le tout avec une claie et des mottes de gazon en bouchant hermétiquement.

6) *Feu à ragoût.* Commencer comme le précédent ; mais, dès qu'il est bien pris, placer le bois comme l'indique la figure, tout autour du trou. Accrocher le récipient à quelques centimètres *au-dessus du trou.* Ce feu s'alimente tout seul au fur et à mesure de la combustion et donne une chaleur douce et continue.


1
2
3
4
5
6

Brélages et épissures

Dans les travaux de pontonniers et de pionniers on a constamment à effectuer des « brélages », ligatures de cordes destinées à relier deux ou plusieurs pièces de bois.

Voici les principaux brélages qu'un éclaireur peut avoir à utiliser :

I. *Brélages de poutrelles juxtaposées, dans le prolongement l'une de l'autre.*

Suivant la rigidité demandée à l'ensemble, le brélage sera plus ou moins prolongé. Il consiste (fig. 1) en une surliure serrée dont on tord la ganse primitive, pour éviter un desserrage par en bas. On termine après avoir tout bien tendu, par une série de demi-clefs.

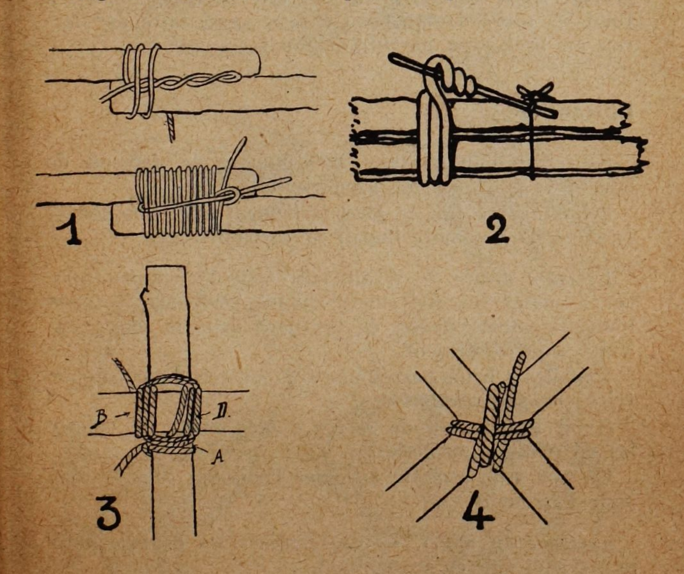
Lorsque le brélage se fait avec des bois ronds, on renforce la rigidité en forçant des morceaux de bois jusqu'à refus, dans les interstices.

Un autre brélage vite fait est le *brélage à garrot* (fig. 2). Trois tours de corde, un peu lâche, mais bien amarrée aux deux bouts, un « garrot » (tige de bois), introduit sous une des cordes, que l'on tord de manière à serrer à bloc la ligature. On arrête le garrot en l'amarrant avec une ficelle. Pour un brélage rigide, il faut deux garrots, un en bas, un en haut de la partie juxtaposée.

II. *Brélages de poutrelles croisées.*

1er cas. — L'une des poutres est horizontale et l'autre verticale (fig. 3). Commencer à fixer la corde à la poutre verticale *en-dessous* de la poutre horizontale en A. (Nœud de batelier bien arrêté ou nœud de bois arrêté par une demi-clef). Enrouler ensuite sur la poutre horizontale en commençant par-dessous, puis derrière

la poutre verticale et ainsi de suite 3 ou 4 tours. Finir par quelques tours de « frappe » (entre les deux poutres), que l'on serre à bloc. Ce sont ces tours qui assurent la rigidité du système. Amarrer le brin restant autour d'une poutre par une série de demi-clefs. Ce brélage convient aussi aux poutres *équarries*.



2e cas. — Brélage diagonal n'ayant pas de pression verticale à supporter, mais seulement une tendance d'écartement et de torsion. (C'est le cas des perches diagonales d'un chevalet, d'amarrage d'un radeau, etc.) (fig 4). Commencer par un nœud de bois ou de batelier,

bréler en croisant, et terminer par des tours de frappe indispensables. Amarrer soit directement sur la poutre, soit avec l'autre bout.

Dans les exécutions de modèles de ponts avec des bâtons d'éclaireurs, il est souvent difficile de réussir un brélage carré qui ne glisse pas (II, 1er cas). Serrer à fond les tours de frappe. On peut aussi faire par-dessus un brélage à garrot, diagonal.

Epissures.

Se servir d'un *épissoir* (gros poinçon de fer ou de bois dur) pour écarter les torons.

L'épissure se fait le plus facilement avec des cordes formées d'un nombre impair de torons.

Epissure droite. — Ayant entremêlé les torons (figure 1), passer successivement chaque brin sous le toron immédiatement opposé, en tournant dans le sens contraire à l'enroulement.

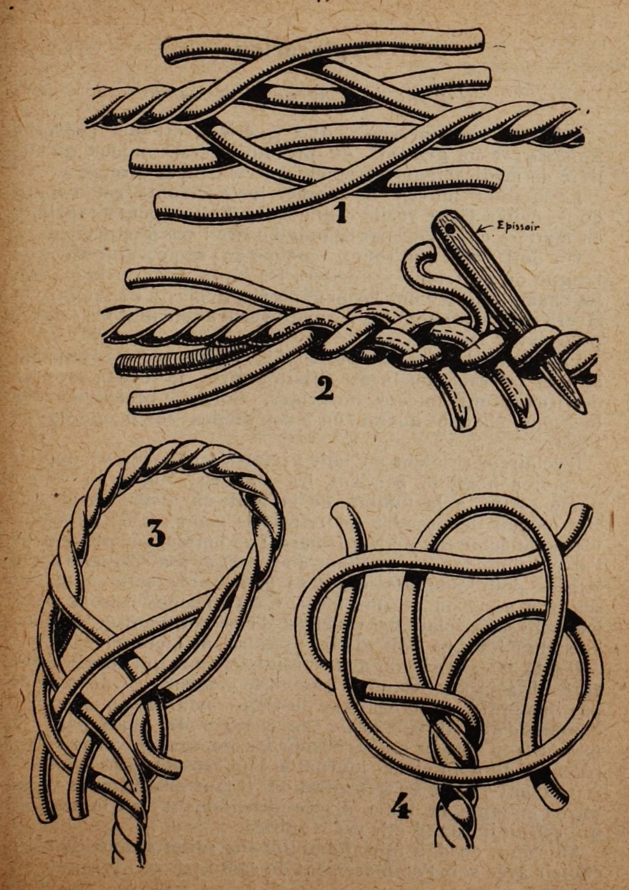
Puis, les 3 brins passés une fois, on recommence pour faire une seconde passe.

Avoir grand soin de *serrer à bloc* avant de couper les extrémités inutilisées.

Un bon truc consiste à rouler l'épissure sous le pied pour l'assouplir.

Epissure en œillet. — Entrecroiser les brins comme figure 3 et épisser en montant.

Cul de porc. — Pour arrêter l'extrémité d'une corde, entrecroiser les torons comme figure 4, serrer à bloc, et épisser en remontant le long de la corde.


1
Epissoir
2
3
4

Exploration

Hygiène de la marche et des camps

« Mieux vaut prévenir que guérir », dit un proverbe français ; « un gramme de précaution vaut mieux qu'une livre de médicaments », répond-on en Grande-Bretagne.

Le meilleur moyen de soigner les accidents est d'abord de les éviter. Cette vérité digne de La Palisse peut s'exprimer en matière d'hygiène par ce mot d'ordre : pas d'imprudences.

On doit éviter en route, comme au camp, tout excès de fatigue ou de table ; on évitera les fruits verts ou inconnus, les champignons d'une façon générale, quels qu'ils soient. On lavera soigneusement les légumes verts et surtout les salades pour éviter les vers.

La cuisine doit être simple, copieuse sans excès, proprement faite et la vaisselle lavée aussitôt après le repas ; tous les détritus seront enterrés ou brûlés. Boire de préférence des boissons chaudes quand on a des doutes sur la pureté de l'eau.

L'éclaireur prudent ne boit ni très froid, ni beaucoup, et le moins possible pendant les marches. Boire au retour d'une sortie, à la tombée de la nuit, en hiver, est le plus sûr moyen de prendre un refroidissement ; c'est ce qu'un véritable éclaireur ne fait jamais. Les boissons contenant de l'alcool donnent un semblant de force, et font disparaître la fatigue pour quelques minutes ; mais après, celle-ci se fait sentir à nouveau et plus forte. C'est une des raisons pour lesquelles un éclaireur, soucieux d'être endurant et de pouvoir aller loin, ne boit ni vin, ni cidre, ni bière.

Il faut faire attention aux refroidissements qui surviennent après de longues marches par forte chaleur, en ne restant pas immobile, surtout dans du linge mouillé ou dans un courant d'air. Il faut éviter de changer de linge dans un milieu trop aéré et ne pas hésiter à s'entourer le corps d'une pèlerine ou d'un vieux journal si l'on est contraint de s'arrêter étant encore en transpiration. Il faut proscrire les vêtements collants, la laine placée directement sur la peau et qui refroidit quand elle est mouillée.

Au camp, on doit fuir l'humidité sur soi et autour de soi ; choisir avec soin l'emplacement du camp (cf. p. 137), ne rien

laisser dehors exposé à la rosée, se placer hors de l'action des arbres qui laissent dégouliner l'eau longtemps après la pluie; il faut se changer, tout au moins de linge de dessous, lorsque l'on arrive à l'étape après avoir été mouillé par la pluie. L'éclaireur doit fuir la malpropreté comme la peste, ne pas craindre les grandes ablutions le matin et le soir, car elles activent les fonctions de la peau, surtout si elles sont suivies d'une vigoureuse friction. Elles éliminent les poussières et la sueur qui encrassent les pores de la peau, tonifient les muscles, calment le système nerveux, facilitent le départ des produits toxiques accumulés par la marche et les jeux violents.

On doit éviter le surmenage, les randonnées trop longues, les efforts trop violents, les charges trop fortes, le sommeil insuffisant, la tension nerveuse trop prolongée. Faire en toute chose un entraînement régulier et progressif. L'Eclaireur aura toujours le visage propre, les mains propres, les ongles propres ; il ne doit pas craindre de se laver les mains et de se nettoyer les ongles avant chaque repas. Faire ses besoins loin des ruisseaux et des habitations, dans une feuillée bouchée à la fin du séjour.

Soins aux pieds. — Les pieds seront fréquemment nettoyés avec un linge humide ou par un lavage très rapide à grande eau pour ne pas amollir la peau et éviter les écorchures qui peuvent résulter de bains prolongés. Les ongles seront coupés courts, les cors seront poncés et non coupés et seront d'ailleurs rares, l'éclaireur ne recherchant pas les bottines trop étroites.

On peut durcir la peau en mettant une pincée de talc ou de tan dans les chaussures pendant quelques jours ou en saupoudrant les pieds d'une pincée de poudre formée de talc, d'amidon, d'alun, de bismuth et d'acide borique en parties égales.



Les ampoules seront graissées et massées doucement, pansées au bicarbonate de soude qui cautérise et durcit la peau ; on peut les traverser par un fil de coton non graissé avec une aiguille

préalablement flambée. La cause qui les a produites sera naturellement éliminée. Une écorchure sera badigeonnée avec une solution faible de formol et protégée par un léger tampon d'ouate hydrophile enduite de vaseline boriquée, et maintenu par un bandage en toile fine enroulé avec soin pour ne pas faire de plis.

La transpiration excessive sera combattue par des lotions à l'alcool camphré ou par l'application de talc, de tannin ou d'alun mélangés à un corps gras.

Parfois le pied est le siège de violentes douleurs internes provenant d'une longue marche. Elles cessent rapidement au repos ou après un léger massage. Elles proviennent souvent d'une mauvaise conformation de la chaussure qu'il est nécessaire de corriger et l'on utilisera au campement, avec profit, des chaussures de repos.

Toutes ces prescriptions doivent rester présentes à l'esprit de l'Eclaireur qui connaît son métier, non seulement pour lui-même, mais aussi pour les jeunes qui l'entourent, qui l'observent, et qu'il a le devoir d'instruire et de guider.

Le Rapport.

L'éclaireur, dans la rédaction de ses rapports doit s'habituer à toujours observer le même ordre pour ses indications ; ses exposés gagneront ainsi en clarté et en rapidité d'exécution.

Il faut s'inspirer des principes suivants :

1° Exposer l'objet du rapport.
2° Le développer méthodiquement.
3° Conclure.

Employer un style simple, clair, précis.

Ecrire lisiblement en gros caractères, bien faire ses chiffres.

Orthographier soigneusement les noms propres.

Appeler les choses par leur nom exact, technique, et indiquer toujours avec précision les lieux, dates, heures où les faits que l'on signale se sont passés.

Exemple : « A environ 200 m. », et non pas « assez loin ».
« A la vitesse de 6 km. à l'heure », et non pas « assez vite ».
« Environ 1/4 d'heure après », et non pas « longtemps après ».
« Ils étaient une douzaine », et non pas « assez nombreux », etc.

Situer tous les endroits par rapport aux points cardinaux et dire de préférence : « au Nord du village de..., au Sud-Est du calvaire de... », au lieu de « en avant » ou « à droite de... »

Distinguer expressément ce que l'on a vu ou entendu par soi-même, de ce que l'on répète par ouï-dire.

Préciser ce dont on est *sûr* et ce dont on n'est pas sûr.

Le rapport sera établi avec avantage sur 6 colonnes contenant chacune de gauche à droite :

La première, l'horaire.

La deuxième, ce qui se trouve à la gauche du chemin parcouru (bois, villages, meules, mares, fermes, routes, voies ferrées, rivière, obstacles, etc...)

La troisième, ce qui existe sur le chemin lui-même.

La quatrième, les accidents de terrain situés à la droite de l'itinéraire suivi.

Dans la cinquième colonne, on fera un croquis rapide de la route parcourue. (Noter que ce rapport s'établit de bas en haut et que le chemin suivi est représenté par une ligne presque droite. Ce sont les flèches d'orientation qui varient. On tire un grand trait de séparation d'un bout à l'autre de la page à chaque changement important d'orientation).

La sixième colonne indique les kilomètres parcourus.

Ce simple croquis schématique de la route parcourue,

horaire	à gauche	Sur le chemin	à droite	Chemin parcouru	Distances
9.30	à environ 400 m NE. Gare de Viel Paturage. Pâquerettes. Coquelicots.	Passage au dessus du chemin de fer. La route monte	Grand chateau Louis XIII à 300 m Vestiges d'un feu de campement (?)	C D	6.800 2 Km 200
8.50	une source bien entretenue	Chemin bien entretenu Arrêt de quelques minutes Temps beau - nuages légers - Vent E.	Petit bois - Chênes et hêtres. Un petit sentier	A B	4.600 1 Km.600
8.35 8h.	Maison isolée (Garde forestier très obligeant) Traces de Cerf à la lisière.	Beaucoup de moustiques Chemin conduisant à Marlières (au N.O.) La route traverse le bois d'Arranchas Hêtres - Charmes.	Marécages - Un étang à 500 m. Quelques bouleaux		3 Km 3 Km

indiquée avec ses abords immédiats, sert à établir, si besoin en est, un croquis topographique.

Croquis topographique.

« *Souvent avec deux lignes de dessin on dit plus et mieux qu'avec deux pages écrites ; quelques traits au crayon se font plus vite et plus facilement que ne se compose un rapport.* » (Commandant Brack).

Principes. — 1° Faire le croquis sur papier quadrillé, en utilisant le quadrillage pour l'échelle.

2° Reporter sur le papier les lignes principales de la carte d'état-major (rivières, grandes routes, villages, etc.).

3° Le croquis sera rendu plus clair par l'emploi des crayons de couleur, le terrain étant rendu en bistre, les rivières en bleu, les bois en vert, les maisons en rouge.

4° Tracer le figuré du terrain de préférence en courbes, les talus, escarpements en hachures. Bien repérer les altitudes des courbes, porter les points cotés.

5° Indiquer le Nord par une flèche d'orientation.

6° Indiquer par une flèche la direction du courant des eaux, rivières, ruisseaux.

7° Noter chaque fois à quelle échelle le dessin a été fait ; dans les croquis très sommaires on peut s'en passer en portant directement les distances sur la carte.

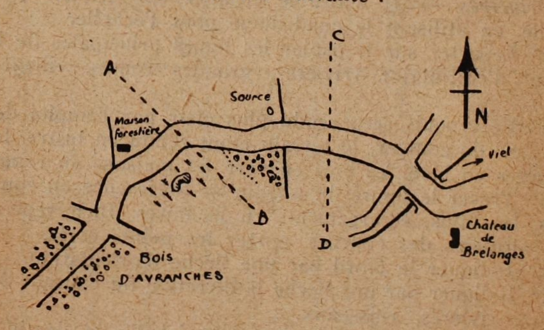
8° Indiquer les localités auxquelles aboutissent les chemins portés sur la carte, avec les distances.

9° Compléter le croquis par des écritures claires, portées soit sur le dessin même, soit à côté, pour donner la profondeur des rivières, la nature, la pénétrabilité des bois, l'état des routes et des constructions, la hauteur des déblais et remblais. On complètera, s'il y a utilité, par des coupes ou profils.

10° Si le croquis est annexé à un rapport l'indiquer en tête.

Si l'on a relevé l'itinéraire parcouru sous la forme d'une bande droite en faisant varier à chaque tournant important la flèche d'orientation, il faut dresser son croquis en regroupant les différentes fractions de la route dans leur orientation propre (voir croquis de la page 150).

C'est ainsi que les trois fractions du chemin parcouru prendront la forme suivante :



(Les lignes pointillées AB, CD indiquent les barres de séparation qui avaient été tirées sur le relevé d'itinéraire à chaque changement de direction (voir page 150). Elles ont pour but ici de faciliter la compréhension du « recoupage » mais ne seront pas portées sur le croquis).

En résumé : un rapport ou un bon croquis d'itinéraire doivent toujours répondre aux questions : *Qui ? Quand ? Où ? Comment ?* et c'est sous la forme indiquée page 150 que doit être exécuté le rapport de 1re classe.

Croquis

Savoir faire un dessin complet au crayon ou à la plume, composer un tableau à l'aquarelle ou à la peinture à l'huile ne s'obtient qu'après un long apprentissage, sans doute à la portée d'un petit nombre seulement d'Eclaireurs. Par contre, tous peuvent être à même de faire un croquis, c'est-à-dire d'exprimer rapidement, par quelques lignes, une physionomie, une attitude, un ensemble d'objets, un paysage, etc.

Pour cela, deux choses sont indispensables : savoir *observer* et savoir *comprendre*.

Dessiner un peu tous les jours, c'est donner à son œil une merveilleuse rapidité d'observation, c'est entraîner son cerveau à analyser en quelques secondes une situation, c'est en définitive économiser du temps.

Les Indiens excellent dans ce genre, ainsi qu'en témoignent les peintures de leurs tentes, leurs tatouages, les sculptures de leurs tomahawks. N'est-il pas curieux que ce soit en France que l'on retrouve les plus vieux dessins, les plus vieilles peintures murales de la préhistoire, qui montrent qu'à l'époque des cavernes, nos grands ancêtres ont été des artistes extraordinaires, en avance énorme sur les autres tribus du reste de la terre ? Ils dessinaient ou sculptaient leurs chasses et leurs pêches, les arbres et les animaux de leur époque avec une vérité saisissante.

Au début même de notre mouvement, ne voyons-nous pas Sir Robert Baden-Powell, Thompson Seton, John Hargrave (Renard Blanc), illustrer eux-mêmes leurs ouvrages de dessins qui nous ont tous séduits par la pureté de leurs lignes et la vérité de leurs attitudes ?

Williamson, le fondateur des Eclaireurs Unionistes, était un caricaturiste d'un humour sans égal.

Eclaireur, dessine chaque jour, sans te décourager devant les imperfections des premiers essais.

Dessine tout ce que tu vois, en commençant par les choses les plus simples, sans faire d'ombre, en te perfectionnant avec patience et en éliminant peu à peu les fautes à force d'attention. Garde-toi de jouer à « l'appareil photographique », attache-toi surtout à *comprendre* ce que tu dessines.

Dessine ensuite pour faire ton totem, sculpte ton bâton d'éclaireur, orne ta tente des souvenirs et des exploits de

ta patrouille, enrichis ton carnet de croquis pour garder le souvenir de tes camps et des pays parcourus, et relie ainsi la trame des jours, que Dieu te donne la joie de vivre.

Au bout d'un temps relativement court, tu seras enthousiasmé par tes progrès et armé d'un talent qui te servira pendant toute ton existence.

Croquis perspectifs.

Leur utilité pour l'Eclaireur. — Ils l'obligent à voir sur le terrain, à déterminer le mouvement du sol et ses détails ; ils délimitent l'horizon visible et, dans cet horizon, les parties qui échappent à la vue directe, les zones dominantes et les parties dominées.

Pour dessiner. — 1° Se placer en un point situé à une distance au moins égale à 2 ou 3 fois la largeur de terrain à dessiner.

2° Tracer la *ligne d'horizon.*

3° Tenir son crayon bien *horizontalement* à la hauteur des yeux ; on détermine ainsi l'horizon. Bien remarquer quels objets ou parties d'objets sont *au-dessus ou au-dessous de l'horizon*, car ceci a une importance capitale pour la détermination des *points de fuite.*

4° Chercher à déterminer d'abord le contour des objets et surtout les grandes *masses* ou *groupes* d'objets.

5° Les lignes verticales dans la nature (cheminées, angles de maisons, etc.) sont verticales dans le dessin.

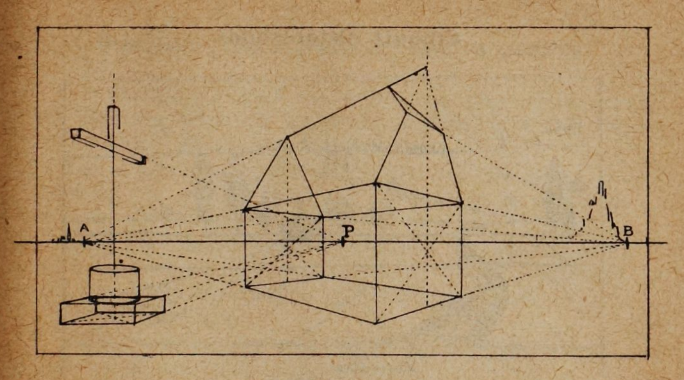
6° Les lignes horizontales et exactement *parallèles au spectateur* restent horizontales dans le dessin.

7° Toutes les autres lignes horizontales, mais placées obliquement par rapport au spectateur, *fuient* vers un *point de fuite* situé sur l'horizon. *Toutes celles qui sont parallèles entre elles fuient vers le même point.* Pour déterminer le *point de fuite* d'une ligne perspective, il suffit de la prolonger jusqu'à l'horizon à l'aide d'un objet droit (crayon par exemple) placé de façon convenable entre les yeux et l'objet, et de noter à quel endroit, prolongée, elle toucherait l'horizon *(voir figure).*

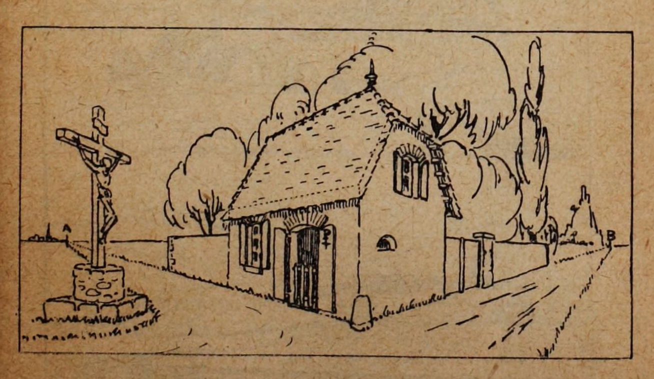
Les plans et les objets sont d'autant plus distincts qu'ils sont plus rapprochés.

Les teintes s'atténuent quand les objets s'éloignent.

Il en est de même des ombres et des lumières.

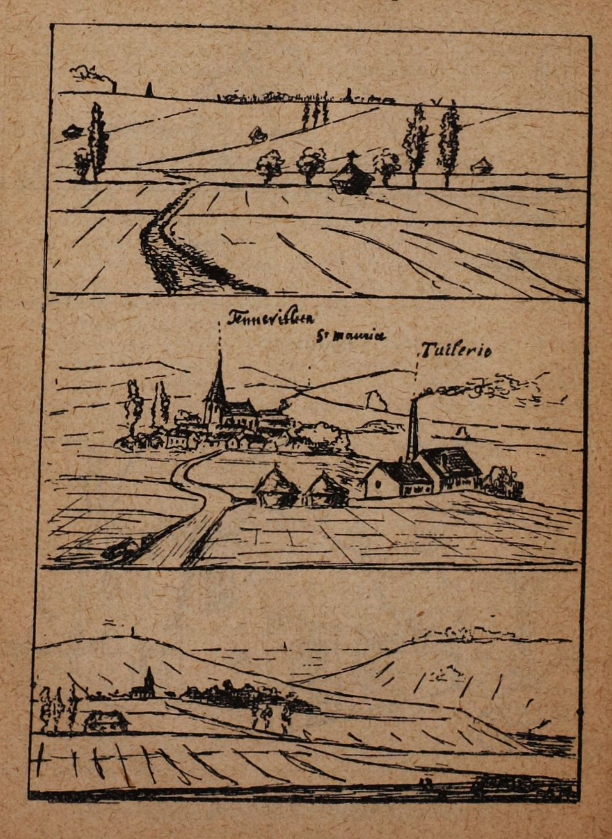


ESQUISSE



CROQUIS TERMINÉ

Croquis pittoresques



Quelques trucs pour ne pas se perdre

La *mousse* au pied des arbres est plus abondante du côté des vents qui apportent la pluie, et à l'ombre : Nord-Ouest généralement, en France.

Les *arbres* sont souvent courbés par les vents dominants : le mistral (vent du Nord) dans la vallée du Rhône, par exemple.

Dans les *vieilles Eglises,* le chœur fait *généralement* face à Jérusalem (direction Est). Le « mighrâb » des mosquées algériennes est toujours tourné vers la Mecque (Sud-Est).

Le *kilométrage* des grandes voies ferrées et des routes nationales est toujours compté à partir de Paris.

Pour l'orientation par la *lune,* cf. p. 96.

La direction Nord-Sud est très exactement donnée par la ligne qui joint la tête d'Orion à son épée, en passant par les trois grosses étoiles du Baudrier.

Tout vieil éclaireur, dès qu'il sort le matin, se rend compte de quel côté le *vent* souffle.

Si tu vois une *lumière* ou de la *fumée,* il y a probablement tout près un homme qui pourra te renseigner.

Si tu ne retrouves pas ta route, *ne t'affole pas,* et souviens-toi, comme les Indiens, que : « Ce n'est pas toi, mais bien le *teepee,* qui est perdu ! »

Lecture de la carte d'Etat-Major

La carte d'Etat-major est à l'échelle de 1/80.000e, les vraies grandeurs y sont réduites 80.000 fois et 80 mètres, par exemple, sont mesurés par 1 millimètre, 1 km. par 1 cm. 25, 10 mètres par 0,125 mm. (1).

Il a fallu, en conséquence, représenter les objets de petites dimensions par des signes conventionnels.

1° *Nivellement.* — Le relief du sol se détermine sur les cartes par des courbes ou des hachures.

Les courbes s'obtiennent en supposant le terrain coupé par des plans horizontaux « équidistants » (1) les uns des autres de 10, 20, 30, 50, 100 mètres etc., suivant les cartes et la région envisagée.

L'équidistance habituelle pour la carte d'Etat-major est de 20 mètres, elle peut être de 10 mètres en terrain très plat et de 40 mètres en montagne.

Ces plans donnent, à la rencontre du sol, des lignes courbes continues plus ou moins concentriques qui contiennent tous les points ou cotes de même valeur. La cote ou altitude d'un point est la hauteur de ce point au-dessus du niveau de la mer. On figure sur la carte la « projection horizontale » de ces lignes (voir la fig.)

La carte porte trois sortes de signes, lignes ou chif-

(1) Il existe également un agrandissement de cette carte au 1/50.000 dont l'échelle correspond à 2 cm. pour 1 km.

Une autre carte au 1/50.000, en couleurs, est en cours de publication. Elle est beaucoup plus lisible, mais coûte relativement cher.

En montagne, la meilleure carte qui existe actuellement pour toutes les régions est le 1/80.000e en deux couleurs, où le nivellement est figuré par des courbes de niveau de teinte bistre.

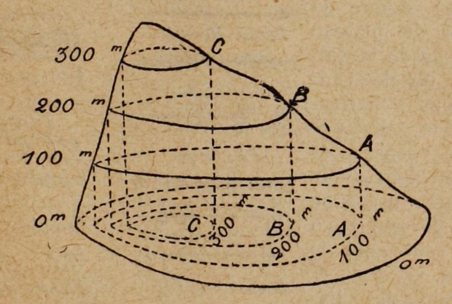
(1) C'est-à-dire : situés à égale distance les uns des autres.

fres qu'il est indispensable de bien connaître et qui déterminent :

Le *nivellement* ou représentation du relief du sol.

La *planimétrie* ou représentation des objets qui sont à la surface du sol.

Les divisions politiques et les écritures.



COURBES DE NIVEAU

La carte d'Etat-major a été établie en utilisant ces lignes courbes, projetées sur le sol, pour faire les hachures qui indiquent d'une façon plus accentuée le relief du sol. Celles-ci ont été tracées entre deux courbes voisines et perpendiculairement à chacune d'elles suivant la ligne de plus grande pente.

Elles sont d'autant plus courtes, d'autant plus grosses et plus serrées que la pente est plus forte. Plus la teinte est foncée, plus la pente est rapide ; pas de hachures, teinte claire, terrain plat. Après tracé des hachures, les courbes qui ont servi à les établir ont été effacées.

Pratiquement, on se fait une idée de la valeur des pentes par la teinte des hachures et l'étude des cotes d'altitude.

Lire la cote sur le plateau (130 m. par ex.) ; lire la cote dans la vallée, en contrebas (40 m.), la différence (90 m.) donne la hauteur du plateau au-dessus de la vallée. Si on détermine approximativement la distance qui les sépare (2 km.), on peut avoir la pente moyenne d'un versant ou d'une route qui le descend.

L'étude des hachures donne une idée rapide des principaux accidents de terrain, vallées et ravins, montagnes, collines ou simples ondulations du sol.

Les routes apportent de précieuses indications sur la nature des pentes.

La route est sensiblement horizontale quand elle est perpendiculaire aux

Point trigonométrique △ 630
Point coté .310
Chemins de fer :
Gare Station
Déblai, Remblai
Tunnel, Viaduc
Passage en dessus. en dessous
à niveau
Chemins de fer à voie étroite tramy
sur route
Route Nation^le
Route Dep^le
Chemin carrossable (irrégulièrem^t entretenu)
Chemin non carrossable (irrégulièrem^t entretenu)
Chemin d'expl^on & ch^min muletier
Sentier pour piétons
Laie forestière
Canal navig^ble
Limite d'État
Limite de Départ^mt
Limite d'Ard^t
Limite de Canton
Limite de Com^ne
PRÉFEC. PF
SOUS-PRÉF. SP
CANTON CT
bois
Cours d'eau
Lacs et étangs

SIGNES CONVENTIONNELS DE LA CARTE DE L'ÉTAT-MAJOR AU 1/80.000

hachures, elle monte doucement lorsque son tracé est légèrement oblique par rapport aux hachures, enfin les fortes pentes ne sont gravies que par des routes en lacets. Une route monte d'autant plus longtemps que la différence d'altitude à gravir est plus grande. Un chemin qui suit un fond de vallée monte si l'on se dirige vers la source de la rivière, descend si l'on va dans le sens du courant.

2° *Planimétrie.* — Il est parfois difficile de distinguer un ruisseau d'un sentier, car ils sont tous deux marqués par un trait. On notera que le ruisseau n'est jamais coupé par des hachures et coule dans une partie blanche étroite qui indique le fond de la vallée où son tracé sinueux s'élargit progressivement. Il y a des moulins sur le parcours, des ponts au passage des routes. Le sentier au contraire peut être souvent traversé par des hachures, il part en général d'une route pour conduire à une ferme, à une maison isolée. Enfin, si le sentier ou le ruisseau sont bordés d'arbres, les arbres du sentier sont figurés par des points face à face et ceux du ruisseau par des points décalés d'une rive à l'autre.

Sentier bordé d'arbres

Ruisseau bordé d'arbres

On peut aussi confondre un mauvais sentier avec une limite de département, mais les traits de cette dernière sont plus gros que ceux du sentier.

Les haies se représentent par de petits points gris ; les limites des communes par de petits points noirs ; les points des lignes d'arbres sont plus espacés que ceux des limites de cantons ou communes.

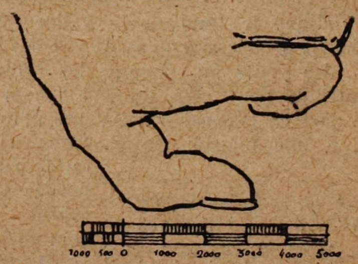
Les murs et les fossés forment en général des quadrilatères bien reconnaissables.

3° *Ecritures.* — Enfin, l'étude de la carte se com-

plète par la connaissance des écritures qui souvent accompagnent les signes conventionnels et évitent les erreurs d'interprétation.

Mesure des distances. — L'éclaireur peut faire cette mesure, soit sur la carte, avec un compas, en reportant la longueur trouvée sur l'échelle qui accompagne la carte, soit plus simplement en repérant les distances à mesurer sur une bande de papier qu'il reporte ensuite sur l'échelle.

On peut se servir aussi bien d'un double décimètre. La longueur lue en centimètres, diminuée d'un cinquième donne les kilomètres.



Un objet que l'on possède toujours « sur soi » et qui permet d'effectuer ces mesures avec rapidité et précision, est le pouce. La dernière phalange du pouce plié a environ 36 mm., soit 3 km. à l'échelle du 1/80.000ᵉ. Il suffit donc d'avoir comparé avec soin et une fois pour toute la longueur de son pouce et celle marquée 3 km. sur l'échelle de la carte pour pouvoir mesurer immédiatement et partout 3 km. sur la carte au 1/80.000ᵉ.

L'éclaireur doit d'ailleurs s'habituer à apprécier directement à vue les distances sur la carte et s'exercer à l'examen des itinéraires en détaillant tous les renseignements qu'elle peut donner.

Au pays des étoiles

C'est par une belle nuit d'été, lorsqu'on campe sous la tente et que le ciel apparaît constellé d'étoiles, que l'on comprend le mieux la beauté de l'univers.

Les étoiles, qui étaient pour les anciens des clous d'argent fixés sur la voûte des cieux ou des petites fenêtres donnant sur le « paradis », sont pour nous des astres incandescents analogues au soleil mais infiniment plus éloignés. Leur nombre est énorme et l'œil nu n'aperçoit qu'une faible partie de celles que révèle un fort télescope. Les anciens astronomes avaient classé les plus visibles en groupes allégoriques ou constellations et donné des noms aux plus brillantes. Tous ces noms ont été conservés par les astronomes modernes. La lumière qui nous est envoyée par l'étoile la plus rapprochée de nous, met près de quatre ans à nous parvenir et la lumière parcourt pourtant 300.000 kilomètres à la seconde.

On a pu déterminer l'âge relatif des étoiles ; les bleues comme Véga, Sirius sont les plus jeunes ; les jaunes sont adultes comme le Soleil, Pollux, la Chèvre, Aldébaran, Arcturus ; les rouges comme Bételgeuse sont des soleils au déclin de leur vie et en voie d'extinction. Les étoiles se distinguent par leur scintillement, des planètes, terres refroidies comme la nôtre, qui, elles, tournent autour du soleil et n'ont pas de lumière propre. L'éclat des étoiles les a fait classer en différentes grandeurs (première, deuxième, troisième, etc...), sans d'ailleurs que celles-ci soient en rapport direct avec leur volume réel.

Etoiles et planètes se déplacent dans le ciel par mouvement propre ; mais tandis que les premières, grâce à leur éloignement énorme de nous, paraissent toujours

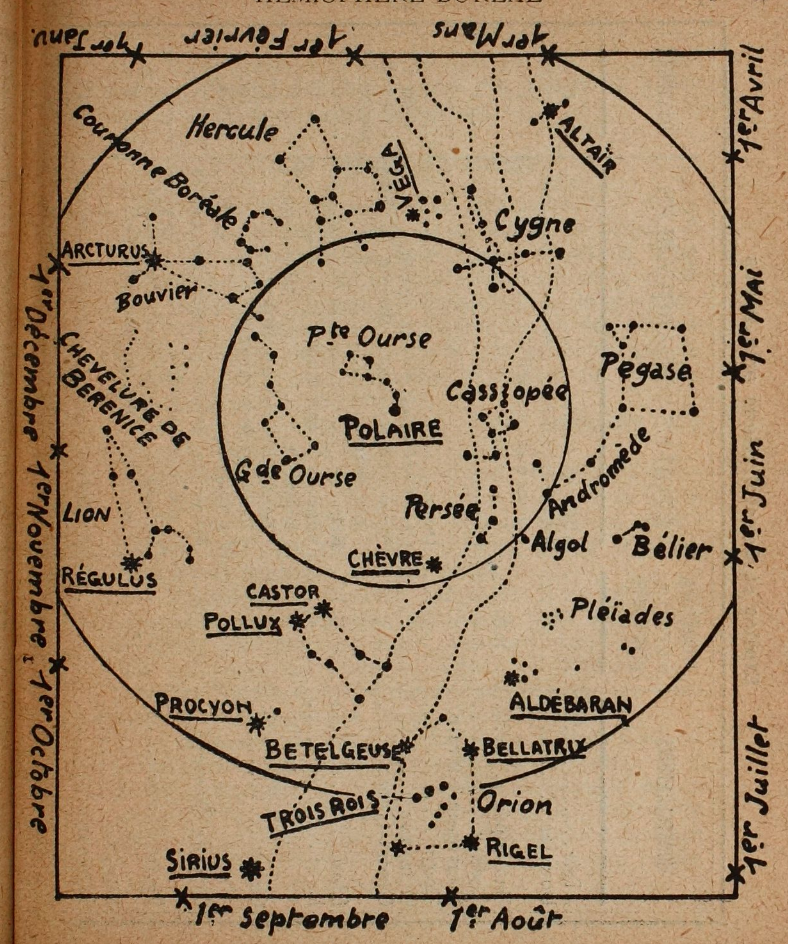
garder les mêmes positions relatives les unes par rapport aux autres, les planètes tournant autour du soleil en des temps très différents (1), présentent des positions très variables par rapport à nous et semblent errer dans le ciel. De ces planètes, les unes sont comprises entre la terre et le soleil comme Mercure et Vénus et les autres au delà, telles que Mars, Jupiter, Uranus et Neptune.

En outre, la rotation de la terre sur son axe en 24 heures détermine un mouvement *apparent* des étoiles qui tournent en 23 heures 56 autour de la Polaire « l'étoile qui ne remue jamais » ; certaines étoiles, comme celles de la Grande-Ourse, restant toujours visibles au-dessus de l'horizon, les autres plus éloignées de la Polaire se lèvent à l'horizon pour passer par un maximum et disparaître ensuite après un parcours plus ou moins étendu dans le ciel.

En tournant la carte ci-contre de manière à mettre en bas le nom du mois où l'on se trouve, on aura la position des étoiles dans le ciel à 21 h. Les étoiles situées alors en bas de la carte, sous le cercle intérieur, n'étant pas visibles.

A côté des étoiles qui sont chacune le centre d'un monde de planètes, comme le soleil, se placent les *nébuleuses* formées d'amas prodigieux de masses gazeuses plus ou moins condensées. Les *comètes* sont formées d'un noyau gazeux suivi d'un appendice ou chevelure plus ou moins allongé, formé également de gaz. La *Voie Lactée* ou « Chemin de St-Jacques », la « Piste du loup » des Indiens, est une très grande traînée blan-

(1) Mercure 88 jours, Vénus 225 jours, la Terre 365 jours. Mars 2 ans, Jupiter 12 ans, Saturne 30 ans, Uranus 84 ans, Neptune 865 ans.


1er Janv.
1er Février
1er Mars
1er Avril
1er Mai
1er Juin
1er Juillet
1er Août
1er Septembre
1er Octobre
1er Novembre
1er Décembre
Hercule
Couronne Boréale
VÉGA
ALTAÏR
Cygne
ARCTURUS
Bouvier
Pte Ourse
Pégase
Cassiopée
POLAIRE
CHEVELURE DE BERENICE
Gde Ourse
Andromède
Persée
LION
Algol
Bélier
RÉGULUS
CHÈVRE
CASTOR
Pléïades
POLLUX
PROCYON
ALDÉBARAN
BETELGEUSE
BELLATRIX
Orion
TROIS ROIS
SIRIUS
RIGEL

Etoiles et Constellations principales

CONSTELLATIONS	NOMBRE D'ÉTOILES principales	ETOILES REMARQUABLES	GRANDEUR
Aigle	3	Altaïr	1re
Bouvier	8	Arcturus (jaune), 1.000.000 fois plus gros que le soleil	1re
Cassiopée	6	»	»
Cocher	5	Chèvre	1re
Couronne boréale	7	»	»
Cygne	7	Deneb	2e
Gémeaux	6	Castor (double), Pollux (jaune)	2e et 1re
Grand Chien	5	Sirius (bleue), étoile double la plus brillante du ciel	1 1/2 fois plus que la 1re
Lion	9	Régulus	1re
Lyre	3	Véga ou Wéga (bleue)	1re
Orion	11	Bellatrix	2e
		Bételgeuse (rouge), Rigel	1re
		Les trois Rois (groupe)	id.
		L'Epée (groupe)	id.
Grande Ourse	7	Mizar, la 2e en commençant par la queue, est double	2e
Petite Ourse	7	Polaire, à 1°20 du Nord. Sert de pivot au mouvement apparent du ciel	2e
Plèïades	7	»	»
Taureau	5	Aldébaran ou Œil de Taureau (jaune).	1re

châtre qui traverse le ciel de part en part et qui est formée d'étoiles innombrables et très petites en apparence, et de nombreuses nébuleuses.

Les signes du temps

L'éclaireur doit se renseigner sur tous les signes capables de le guider dans la prévision du temps, si incertains qu'ils puissent être. L'observation de l'état du ciel, des astres, de la nature, de la hauteur et de l'orientation des nuages, de l'intensité, de la direction des vents, l'observation des animaux et des plantes fournissent de multiples indices très précieux, que le cultivateur et le marin connaissent bien et qui les guident avec une quasi-certitude.

Une descente lente et continue du baromètre fait présager un mauvais temps et vice-versa.

Les vents du sud-ouest, de l'ouest et du nord-ouest sont des vents doux de pluie, ceux du nord, nord-est et est sont secs et froids et indices de beau temps. Le vent qui vire de l'est à l'ouest amène la pluie, dans le cas contraire, le beau temps.

A l'approche du mauvais temps et de la pluie, les oiseaux s'agitent beaucoup et volent près du sol, les animaux s'abritent, la lune s'entoure d'un halo, le ciel est rouge au lever du soleil, les lointains sont très nets et les bruits éloignés sont clairs. Les poissons sortent de l'eau à l'approche de l'orage.

Le tableau de la page 168 donne les indices dont on se sert couramment pour la prévision du temps. Il y a lieu toutefois de tenir compte (notamment en ce qui concerne le vol des hirondelles et la couleur du ciel) des grosses différences de signification (pouvant aller jusqu'au contraire) motivées souvent par le climat particulier de chaque région.

POUR PRÉSAGER LE TEMPS QU'IL FERA

IL FERA	CIEL	NUAGES	VENT	ANIMAUX
BEAU....	Bleu éclatant, rose au coucher du soleil, gris clair le matin, brouillard léger, étoiles scintillantes.	Légers et élevés, contours vagues, couleur blanche transparente.	Du nord ou de l'est, faibles.	Les hirondelles volent très haut, les cigales chantent, les grenouilles restent au fond des mares.
PLUIE....	Rouge le matin, brouillard épais et haut, jaune le soir, étoiles laiteuses, halo autour de la lune.	Gros nuages noirs, bandes uniformes montant sur l'horizon.	D'ouest ou du sud-ouest.	Les hirondelles rasent la terre, les oiseaux crient et s'agitent, les grenouilles montent à la surface et coassent.
VENT....	Bleu noir ou orange.	Lourds, bien formés.	Souffles violents et courts par saccades quelques heures avant le début d'un ouragan.	Le bétail au pré s'assemble dans les coins abrités.
CHANGEMENT.	Bandes rouge et or au coucher du soleil.	Bandes de nuages étroites et brillantes, ciel pommelé.	Sautes de vent.	Agitation et énervement des animaux.

La clef des champs

Chaque éclaireur doit avoir le « compas dans l'œil », c'est-à-dire savoir utiliser l'œil comme la main ou l'oreille et tous les organes admirables que Dieu nous a donnés, pour posséder la « clef des champs », celle qui lui fera voir et apprécier toutes les beautés incomparables de la nature et qui lui évitera dans la vie mille et mille petites difficultés.

Etre observateur, savoir analyser et comparer tous les indices qui lui tombent sous les yeux est le propre de l'Indien sur le sentier de la guerre, du trappeur lancé sur une piste. La moindre négligence du soldat en sentinelle, du guide à la montagne, du marin à son bord, peut avoir des conséquences mortelles. L'éclaireur doit donc savoir apprécier les distances, les différentes grandeurs, il doit être à même de mesurer les poids des différents objets avec une exactitude aussi grande que possible.

Ces appréciations sont particulièrement délicates à faire, lorsqu'on est dépourvu d'instruments de mesure appropriés. Les erreurs commises atteignent souvent des proportions considérables et sont parfois dans le rapport de 1 à 10 avec la grandeur véritable. Un long entraînement permet seul de les réduire.

Diverses règles pratiques, fondées sur des séries de comparaisons entre la grandeur à estimer et des étalons connus, facilitent cette tâche.

Longueur à apprécier à l'œil. Termes de comparaison.

Hauteur d'un homme adulte : 1 m. 60.

Longueur et hauteur d'un cavalier : 2 m. 50.

Voiture ou charrette attelée d'un cheval : 5 m.

Par cheval supplémentaire en flèche : 3 m.

Hauteur d'une maison de village, sans étage, du sol au toit : 5 à 6 m.

Par étage supplémentaire : 2 m. 50 à 3 m.

Pommier, 5 m.	Tous les arbres de même espèce
Peuplier, 15 à 20 m	ont à peu près même hauteur.

Longueurs approximativement mesurables. La meilleure méthode consiste à employer un des étalons suivants, dont tout éclaireur doit connaître la dimension exacte :

Dernière phalange du pouce plié : 36 m/m. environ.

Longueur de la main étendue, de l'extrémité du pouce à celle du petit doigt : 20 cm. environ.

Hauteur totale du corps : 1 m. 60 environ.

Longueur d'une extrémité d'une main à l'autre, les bras étant étendus latéralement : 1 m. 60 environ.

Double pas étalonné sur 1 km. (compter le nombre de doubles pas faits sur une route entre deux bornes consécutives) : 1 m. 50 environ.

Directions et grandeurs inaccessibles. Il est souvent utile de définir une direction par rapport à une autre direction ; il faut donc mesurer un angle.

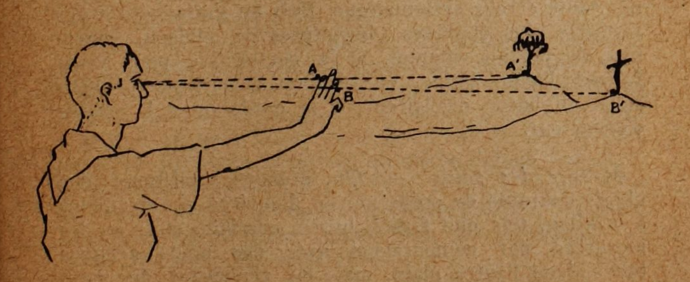
Le bras et les doigts étant étendus, la main étant placée à la hauteur des yeux, les directions partant de l'œil et passant à la droite et à la gauche des doigts, forment un angle : cet angle est à peu près le même chez tous les individus. En faisant varier le nombre des doigts étendus, on forme une série d'angles qui serviront de termes de comparaison pour apprécier l'angle des deux directions qu'il s'agit d'estimer.

Cette méthode peut atteindre une grande précision si l'angle formé par les doigts a été étalonné en millièmes. Le « *millième* » est l'angle sous lequel un mètre est vu à 1.000 m., ou 2 m. à 2.000 m., ou 10 m. à 10.000 m., etc...

Le millième permet en outre de calculer les dimen-

sions d'un objet, si la distance de l'objet est connue, ou inversement. En effet, soit un objet à 1.000 m.; s'il est vu sous 3 millièmes, il a 3 m. Il est bien entendu que ces 3 m. se rapportent à une longueur placée perpendiculairement à la direction de l'objet ; car si l'objet est en oblique, sa longueur est inconnue, mais en tous cas supérieure à 3 m.

Enfin une distance peut être calculée s'il s'agit de



l'emplacement d'un phénomène simultanément visible et bruyant (coup de canon, par exemple) : la vision est instantanée et le son arrive à la vitesse de 330 m. par seconde.

A titre d'indication, le pouce « couvre » un angle d'environ 40 millièmes, et l'index, le médius et l'annulaire tendus et joints un peu moins de 100 millièmes.

Mesure des longueurs. — Cette mesure s'effectuera également en étalonnant son pas (nombre de pas faits par minute et dimension du pas), en s'entraînant à diviser un bâton d'éclaireur en 10, 15, 20 parties égales, et en mesurant approximativement une longueur déterminée en mètres et centimètres.

Mesure des surfaces. — Elle s'obtiendra en estimant des surfaces restreintes, papier de format commercial livres, cahiers, que l'on mesurera soigneusement au décimètre ; puis on évaluera à l'œil des surfaces sensiblement analogues, prises sans terme de comparaison et mesurées ensuite à nouveau au centimètre, pour voir l'erreur commise. On évaluera des surfaces plus étendues (tables, tableaux, fenêtres, portes, plafonds) en vérifiant chaque fois les erreurs commises afin d'éliminer toute erreur systématique. Puis on s'attaquera à des surfaces plus étendues (devantures de maison, superficie de jardins, champs où la perspective peut venir fausser l'appréciation) en vérifiant ensuite les dimensions au bâton d'éclaireur, à la corde ou à la chaîne d'arpenteur.

Mesure des poids. — On prendra également des objets courants de poids moyen d'environ 500 grammes à 1 kilog. tels que fruits, livres, encriers, etc. ; on les mesurera par comparaison avec des poids gradués tenus dans l'autre main, mais en changeant de main pour éliminer toute erreur systématique ; puis on opèrera d'une part avec des objets de plus en plus légers pour arriver à des lettres pesant quelques grammes, et d'autre part de plus en plus lourds jusqu'à 20 et 30 kilogs, en vérifiant chaque fois sur des balances appropriées.

Mesure des quantités. — On s'entraînera également à séparer à la main et à l'œil des masses telles que sable, haricots, lentilles en 2, 3, 5 parties égales ; on vérifiera ensuite à la balance les erreurs commises (cette appréciation est capitale pour la distribution des rations pour la patrouille).

Le bon Samaritain

Suscitez partout l'esprit de charité, il faut se dépêcher d'être utile.

PASTEUR.

Il n'est pas donné à tous les Eclaireurs d'avoir les mêmes plaisirs et les mêmes joies, mais tous peuvent et doivent être prêts à soulager l'infortune, à venir en aide à un blessé ou à un malade.

Comme le bon Samaritain, ou les membres masqués de la célèbre confrérie de Florence, fondée jadis par un porte-faix au cœur aussi large que petite était sa bourse, ils doivent être prêts à porter secours en tous temps et en tous lieux. Tout Eclaireur, à tout instant de sa vie peut être le témoin ou même l'objet d'un accident. Sachant ce qu'il y a à faire pour venir en aide, il pourra éviter souvent des complications, faciliter l'intervention médicale, calmer bien des inquiétudes et éviter beaucoup de souffrances.

Cela ne doit pas l'empêcher d'ailleurs d'appeler ou de faire chercher le médecin au premier symptôme de gravité. C'est au médecin qu'il appartient de soigner, l'Eclaireur n'a pas à se substituer à lui ; mais il doit apporter un appoint sérieux de force et de bonne volonté au corps médical et aux grandes sociétés de secours aux blessés, notamment pour les secours à donner sur la voie publique.

Pour pouvoir ainsi se rendre utile et appliquer fidèlement l'art. 3 de sa Loi, pour *être prêt* à tout instant à sauver son prochain (et c'est par centaines que se comptent les Eclaireurs du Monde entier ayant obtenu des médailles de sauvetage), l'Eclaireur doit avoir quelques notions sur les fonctions de cet organisme mer-

veilleux qu'est le corps humain, et sur la conduite à tenir en face des principaux accidents.

C'est l'objet des pages qui vont suivre.

Le corps humain.

Description. — Le corps humain est formé de 3 régions principales : la *tête,* le *tronc* et les *membres* soutenus par des parties dures ou *os* dont l'ensemble forme le *squelette* (fig. p. 176). Ces os, au nombre de 200 environ, sont réunis par des parties plus ou moins mobiles ou *articulations* formées surtout de cartilages, et mis en mouvement par 450 *muscles* qui donnent le modelé du corps. Ces derniers ont leurs contours adoucis par la *graisse* et le tissu conjonctif qui les entourent plus ou moins et sont limités par la *peau.*

Os, articulations et muscles donnent au corps sa souplesse et sa mobilité et en permettent le déplacement (*locomotion*).

Tête. — Comprend : 1° le *crâne* (8 os) qui contient le *cerveau* (centre nerveux, directeur du corps) ; 2° la *face* (14 os dont 1 mobile, *mâchoire inférieure*).

La tête porte la plupart des organes des sens : les *yeux* (vue), les *oreilles* (ouïe), le *nez* (odorat), la *langue* (goût). Le *toucher* est réparti à peu près sur tout le corps, mais développé surtout aux mains et sur la langue.

La tête est portée par le *cou,* qui est très mobile.

Membres. — 1° Les deux *membres supérieurs* sont chacun rattachés au tronc par 2 os (la clavicule et l'omoplate). Ils comprennent 3 parties : *bras* (humérus). *avant-bras* (radius et cubitus), *main* (poignet, paume et doigts).

2° Les deux *membres inférieurs* sont rattachés au tronc par les hanches (os iliaques, etc.) ; ils sont formés également de 3 parties : la *cuisse* (fémur), la *jambe* (tibia, péroné), le *pied* (talon, plante du pied, doigts).

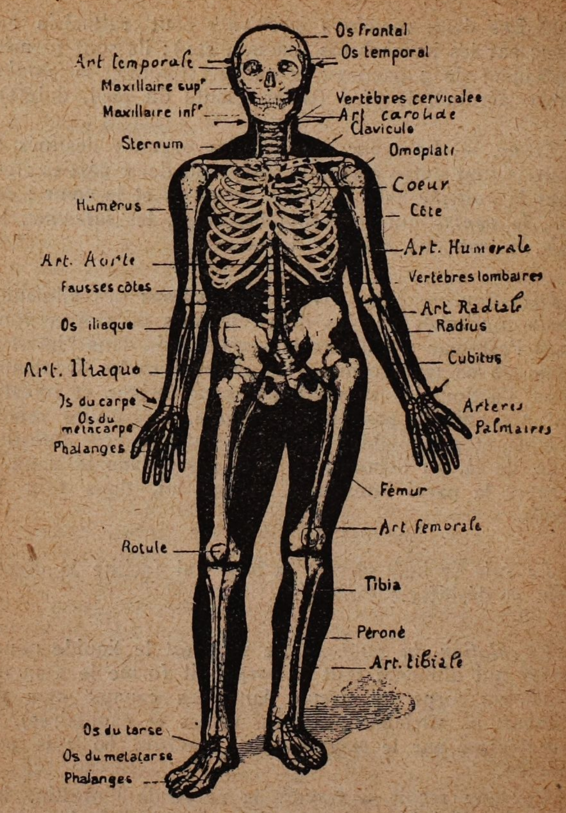
Tronc. — Le tronc contient les organes destinés à nourrir tout notre corps. Il comprend deux parties : en haut la *poitrine* avec les deux poumons et le cœur ; en bas, le *ventre* qui renferme l'*estomac*, les *intestins*, le *foie*, la *rate*, les *reins* et la *vessie*.

Digestion. — Pour vivre nous avalons des aliments. Ceux-ci mâchés par les dents, imbibés de salive, vont dans l'estomac qui digère la viande, puis dans l'intestin grêle où se transforment les graisses et les féculents, sous l'action des sucs biliaire, pancréatique et intestinal. Ce qui n'a pas pu être digéré, c'est-à-dire rendu soluble et assimilable, est rejeté dans le gros intestin, puis, de là, au dehors : le reste passe dans le sang à travers la paroi intestinale, et par lui, dans tout le corps.

Le foie (2 kg.) sécrète la bile, qui facilite la digestion et désinfecte l'intestin.

Circulation du sang. — Le sang est le liquide nourricier qui alimente tout le corps ; il forme le 1/13 du poids du corps, et circule dans des canaux clos de dimensions variables (artères, veines et capillaires). Il est déplacé par le *cœur* qui bat environ 60 fois par minute.

Le sang reçoit, à travers la paroi de l'intestin, les aliments digérés et absorbe l'oxygène de l'air à travers les parois des ramifications pulmonaires. Il porte ensuite



LE CORPS HUMAIN

(En *blanc*, le squelette ; en *noir*, silhouette des muscles)

ces divers éléments nourriciers dans toutes les parties du corps. Il est formé, comme l'on sait, d'un liquide, le plasma, et de globules blancs et rouges, ceux-ci de beaucoup les plus abondants et qui s'accumulent, en cas d'hémorragie, pour former des « caillots ».

Respiration. — L'homme a besoin d'air pour vivre; l'air pénètre par le nez, la trachée et les bronches dans les poumons ; de là, l'oxygène, principe actif de l'air, passe dans le sang et se fixe sur les tissus, l'acide carbonique produit par les combustions internes de l'organisme est rejeté au dehors.

Les poumons se remplissent et se vident d'air 15 à 16 fois par minute. Un cœur solide, bien régulier, des poumons sains, bien constitués sont des éléments essentiels de bonne santé.

L'activité du corps maintient sa température à 37° environ. Dans les cas de fièvre ou d'infection interne cette température s'élève en général de 1 à 2 degrés et peut atteindre même 40°.

Système nerveux. — Toute l'activité du corps est coordonnée, dirigée par le système nerveux qui comprend les centres nerveux et les nerfs. Le cerveau est le siège de la pensée et le centre des actes conscients, la moelle épinière dirige le fonctionnement inconscient des organes internes. Les nerfs transmettent vers les centres nerveux les impressions extérieures et en sens inverse les ordres de mouvement reçus.

Excrétion. — Les déchets de la vie sont versés de toutes les parties du corps dans le sang, puis retirés de celui-ci 1° par les poumons (acide carbonique), 2° par la peau (sueur), 3° par les reins (urine), 4° par le foie (bile).

Comment il faut faire en cas d'accident

Dans la clairière d'un bois, une troupe vient d'organiser son camp.

Un éclaireur arrive auprès de celui-ci précipitamment et déclare : « Quelqu'un est tué ! »

Le Chef : « Mais non, pas tué, que se passe-t-il ? »

L'éclaireur : « J'effeuillais une branche coupée, j'ai entendu du bruit. J'ai vu deux camarades tomber d'un arbre; le chef des Coucous m'a crié d'aller te chercher en disant que l'un des deux devait être tué. »

Le Chef : « Montre-moi le chemin, puis tu préviendras A. d'apporter les pansements. »

Le chef détale et arrive sur les lieux ; il voit deux éclaireurs à terre ; l'un, B., est immobile, l'autre, C., geint. Le chef considère B., immobile, pâle, les yeux fermés. Quelques claques sur la joue. Il ouvre les yeux, reconnaît le chef qui constate un simple étourdissement.

A A. qui arrive suivi de toute la troupe : « Occupe-toi de B., il n'est qu'étourdi. »

Quant à C. il geint, couché. Du sang suinte de son pantalon.

Le chef fend le pantalon d'un coup de ciseaux ; après examen il constate une fracture de la cuisse avec plaie. Le Chef, à part : « Cela, c'est une vilaine histoire. » Tout haut, s'adressant au blessé : « Tu as la jambe cassée ; on te la raccommodera et cela te permettra de te faire dorloter, au fond, c'est l'accident agréable. »

Immédiatement, le chef prend le foulard du blessé, un des morceaux de bois déjà coupés qui gisent çà et là, et fait un garrot, à la racine de la cuisse, en dehors de la fracture.

Ceci fait, il se redresse et donne ses ordres.

« D., toi qui es pionnier, cherche des branches, arrange-les, et fais-m'en des attelles. »

« Un des cyclistes, toi E., file prévenir le médecin ; revenez par tel chemin ; voici l'adresse que j'ai prise en venant. »

« F., il y a un garage d'auto à tel endroit ; amènes-en une à tel carrefour, découverte de préférence, qu'on puisse y mettre un brancard. »

« G., à l'arrivée, je t'ai envoyé repérer le bureau de poste ; vas-y et télégraphie au C. N. (COTENAL PARIS). Dis-lui que dès que nous connaîtrons le diagnostic du médecin, et que nous saurons où B. va être transporté, nous l'en avertirons ».

« H., va chercher de l'eau à boire. »

« Quant aux autres, déguerpissez. »

D. a fini de confectionner ses attelles et les apporte ; le chef immobilise la cuisse cassée, vérifie que l'hémorragie a complètement cessé ; il charge D. de préparer un brancard.

Puis le médecin arrive et prend la direction des opérations.

F. vient annoncer que l'auto est à 200 m. de là, au carrefour indiqué. G. retourne renseigner complètement le C. N.

RESUME

1° Soit à l'arrivée dans une région où a lieu une sortie, soit lors de l'étude d'un projet de camp, *déterminer très exactement :*

a) la demeure du *médecin* (et du pharmacien) ;

b) les moyens de transport à proximité du camp ;

c) les moyens de prévenir le médecin et le temps nécessaire pour avoir sa visite ;

d) les liaisons possibles avec un hôpital, les autorités, etc.

2° Quoi qu'il arrive *ne pas s'affoler*.

3° Distribuer ses *ordres* avec *méthode, clarté, précision.*

ACCIDENTS AVEC PLAIES

I. Plaies avec hémorragie abondante

POUR BLESSURES LÉGÈRES (Voir p. 118)

Toutes les fois qu'il y a hémorragie, le point important est d'aller vite. Tout retard dans l'arrivée du médecin ou dans l'exécution des premiers soins peut avoir les plus graves conséquences.

A. HÉMORRAGIE ARTÉRIELLE.

Le sang gicle rouge vif et abondant de la plaie et sort par saccades.

1° Il faut interdire sans retard l'accès du membre atteint au sang qui vient du cœur. Pour cela, comprimer l'artère du membre à la racine de celui-ci, au moyen d'un tourniquet ou d'un garrot.

Garrot : prendre deux bâtons, les lier à un bout par une corde ; serrer le membre à sa racine avec la pince ainsi formée ; lier les deux autres bouts des bâtons avec une 2e corde. Un des bâtons doit appuyer sur le membre à l'endroit où passe l'artère.

Tourniquet : prendre un mouchoir, un foulard, etc. et le nouer peu serré autour de la racine du membre, entre la plaie et le cœur. Passer un bâton entre le membre et le mouchoir et le tourner de manière à tordre le mouchoir et à comprimer le membre énergiquement. Maintenir le bâton en place au moyen d'une ficelle. (Voir la figure).

2° Avertir immédiatement le médecin. Même si le garrot ou le tourniquet a arrêté l'hémorragie, il est nécessaire de voir le médecin de toute urgence, car l'arrêt prolongé (1 h. 1/2 ou 2 h.) de la

circulation dans le membre peut amener la gangrène.

3° En cas d'hémorragie très grave, il peut y avoir syncope ; celle-ci est avantageuse et il ne faut pas la combattre ; cependant si elle se prolonge, et si le médecin tarde à venir, ramener le malade à lui (voir « Syncopes »).

B. Hémorragie veineuse.

Une ou plusieurs veines importantes ont été atteintes ; le sang coule foncé, en bavant. On appuie le doigt entre la plaie et l'extrémité du membre pour arrêter l'écoulement. On place ensuite un pansement compressif sur la plaie. Si l'hémorragie persiste, recourir au garrot comme dans l'hémorragie artérielle.

Qu'il s'agisse d'hémorragie artérielle ou veineuse, un pansement compressif doit être placé sur la plaie. Voir la description détaillée d'un pansement de ce genre au § III, « Plaie profonde ».

II. Plaie avec fracture

Un tel accident est grave ; en effet, une plaie en rapport avec un foyer de fracture risque fort d'amener de l'infection osseuse. Donc, arrêter l'hémorragie au moyen d'un garrot, sans pansement sur la plaie proprement dite. Immobiliser la fracture (voir « Fractures ») et diriger d'urgence le malade vers un médecin, un hôpital ou une clinique, où une désinfection énergique pourra être pratiquée, voire même le plus souvent une opération, si besoin est.

III. Plaie profonde

La peau s'écarte, les tissus sont traversés, on voit au fond la graisse, les muscles et les tendons (teinte nacrée) ou les os (teinte bille de billard). *Ne pas toucher cette plaie,* laisser le malade immobile et chercher le médecin.

Si cependant le médecin était trop éloigné, faire un pansement compressif provisoire.

1° *Se laver les mains* longuement et attentivement avec de l'eau chaude (et une brosse si possible), ou à défaut de pouvoir se laver les mains suffisamment, utiliser pour saisir les objets de pansement (gaze, ouate), une *pince* (flambée si possible à l'alcool).

De toute façon, ne poser sur la plaie que la partie du pansement non touchée avec la pince (surtout si le lavage soigneux a été impossible).

2° Enlever les corps étrangers (boutons, morceaux de vêtements) avec la pince flambée.

3° Toucher le tout à la teinture d'iode (pure ou diluée au 1/3 d'alcool).

4° Faire un pansement sec : pour cela, recouvrir la plaie d'un morceau de gaze aseptique ; puis placer sur la gaze un tampon d'ouate hydrophile ; fixer le tout au moyen d'une bande convenablement serrée.

Se méfier du tétanos dans une blessure même petite, mais surtout profonde, quand elle est souillée de terre, et surtout de fumier. Demander l'avis du médecin, qui, seul, peut juger de l'opportunité de l'injection préventive.

IV. Brûlures

1° *Brûlure légère* (v. p. 118).

2° *Brûlure grave généralisée :*

Eviter le contact de l'air avant tout. Ne pas enlever les vêtements, mais les couper, mettre sur les parties brûlées des compresses de gaze imbibées d'huile, recouvrir d'une épaisse couche d'ouate et la maintenir au moyen d'un bandage souple ; ne jamais crever les ampoules. Donner au malade des boissons chaudes. Faire venir d'urgence le médecin.

Dans les brûlures ou blessures, ne jamais poser

d'ouate directement sur les chairs à vif, mais interposer de la gaze qui adhère moins et se détache plus facilement.

V. Gelures

La partie du corps gelée change de couleur et devient insensible. Frictionner énergiquement avec un morceau d'étoffe sec (en laine de préférence), ou avec de la neige, si l'on en a à sa disposition.

Ne jamais mettre la partie gelée devant le feu, ou au contact d'un corps chaud, faute de quoi, la gangrène est à craindre.

VI. Piqûre de vipère, morsure de chien enragé

Voir le médecin. En attendant, s'il est trop éloigné :

1° Poser une ligature entre la plaie et le cœur.

2° Sucer la plaie, *si l'on n'a pas d'écorchure à la bouche,* en crachant ensuite, ou de préférence laver à l'eau de Javel au 1/10e ou au permanganate de potassium au 1/100e.

3° Cautériser par l'ammoniaque ou le fer rouge.

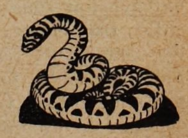
En cas de chien enragé, se rendre à l'institut Pasteur.



VIPÈRE

La vipère a le corps cylindrique, court, trapu ; la queue courte beaucoup plus mince que le reste du corps. La tête est triangulaire bien détachée du corps, à écailles petites et nombreuses, sauf pour la péliade qui a 3 grandes plaques hexagonales en triangle près des yeux. (Les vipères sont surtout dangereuses en mars, avril et août).

La couleuvre est inoffensive.



COULEUVRE

ACCIDENTS SANS PLAIE

I. Accident local

Hémorragie interne :

Elle peut provenir de l'estomac par vomissements, des poumons par crachements, du nez par saignements. L'écoulement peut également se faire dans le cerveau (apoplexie), ou à sa surface (compression cérébrale). Dans les hémorragies pulmonaires ou stomacales, placer le malade au repos, demi-assis, desserrer les vêtements, faire sucer de petits fragments de glace, mettre des compresses froides sur la tête.

Chercher le médecin.

Contusion :

C'est un écrasement des tissus par choc plus ou moins violent. En général, une contusion n'est pas grave, mais elle peut dissimuler un accident plus sérieux ; faire des compresses d'eau froide et un pansement compressif dans les cas graves.

Foulure et entorse :

Elles se produisent en général au poignet ou à la cheville et proviennent de tiraillements et de déchirure des ligaments articulaires avec contusion fréquente des extrémités osseuses, dues à un choc ou effort brusque extérieur. Les mouvements deviennent difficiles et douloureux ; la région enfle ou bleuit par extravasion sanguine.

Le traitement consiste dans le repos, apposition de compresses *très* chaudes ou *très* froides par linges mouillés, puis bandage. Si l'inflammation paraît importante, faire venir immédiatement le médecin, seul capable de discerner s'il y a fracture.

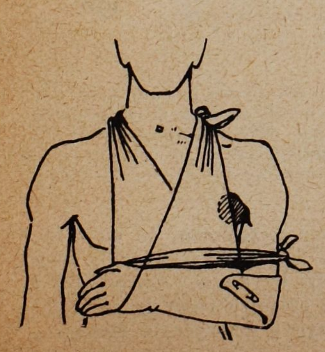
Si le médecin tarde à venir, immobiliser la partie douloureuse comme s'il y avait fracture.

Luxation. — L'os est déboîté à son articulation qui est bloquée, le membre étant le plus souvent déformé, raccourci ou allongé. *Soutenir et immobiliser le membre démis* ; ne pas chercher à le remettre. Envoyer le blessé au médecin ou faire venir celui-ci.

Fracture. — Elle se caractérise par la douleur, le gonflement et la déformation du membre meurtri à l'endroit blessé et souvent raccourci, sans pouvoir fonctionner ni se plier. On évitera de faire la recherche de la fracture par la crépitation.

Ne jamais transporter ni bouger le malade avant d'avoir *immobilisé le membre fracturé,* de crainte de compliquer la fracture et de créer une plaie pouvant s'infecter. Faire l'immobilisation par un bandage ou des attelles.

Fracture du crâne : Appeler le docteur immédiatement ; nettoyer la plaie, placer un tampon en serrant légèrement la partie fracturée ; disposer glace et compresses froides sur la tête, le blessé ayant la tête et les épaules relevées. Disposer des briques chaudes aux pieds, mettre au repos absolu, éviter tout cordial.



FRACTURE DE LA CLAVICULE

Fracture de la clavicule : Vive douleur à l'épaule, la tête penche du côté de la fracture, le bras n'est plus soutenu et est retenu instinctivement par la main de l'autre bras. Placer un gros tampon sous l'aisselle du côté blessé, fixer solidement le bras par bandage et écharpe contre le buste.

Fracture des membres : Eviter tout mouvement, ne pas tirer sur le membre et l'immobiliser par une écharpe pour le bras et par des attelles pour la jambe après l'avoir entourée d'un épais tampon d'ouate, d'une couverture ou d'un vêtement pliés plusieurs fois.

Fractures compliquées : Dans les fractures de la cuisse ou de la jambe, il peut arriver que sous le poids du corps s'affaissant, les tissus musculaires soient perforés par les extrémités osseuses fracturées qui peuvent sortir de la blessure en occasionnant une plaie contuse.



On doit commencer par soigner la plaie en mettant si possible très doucement le membre en position naturelle.

On arrêtera l'hémorragie s'il y a lieu ; la blessure sera entourée d'un pansement sec.

Placer des attelles fortes et longues en bandant au-dessus et au-dessous de la fracture au moins à deux endroits de part et d'autre, et liant les deux jambes ensemble pour éviter tout déplacement ; appeler immédiatement le docteur et faire faire une piqûre anti-tétanique.

Fracture d'une côte : Peut se manifester par une vive douleur dans la poitrine et crachements de sang si les poumons ont été atteints, avec une grande difficulté de respirer. Disposer une large bande de flanelle de 20 à 25 cm. autour de la poitrine, mener immédiatement au docteur ou faire venir celui-ci.

Lorsque l'on ne saura pas exactement ce qu'il faut faire (notamment pour les accidents au tronc), appliquer le proverbe : « Dans le doute, abstiens-toi ». Ne pas déplacer le malade et faire venir le médecin ; il peut y avoir danger grave à déplacer le blessé.

II. Accident général

1° Etourdissements, vertiges. — Faire reposer le malade à l'ombre. Dès que possible, le faire marcher en l'aidant. Au retour, le signaler au médecin.

2° La victime reste immobile. — Il y a asphyxie. syncope ou congestion.

Asphyxie :

Elle peut se produire par manque d'oxygène dans l'air, ingestion de gaz toxiques, strangulation ou noyade. La face est tuméfiée et bleuâtre ; les mouvements respiratoires se trouvent complètement arrêtés. Il faut appeler immédiatement à l'aide et envoyer chercher un médecin. En attendant son arrivée, pratiquer la respiration artificielle (voir « Soins aux noyés », p. 189 à 191).

Syncope :

Dans la syncope, le visage est pâle, le pouls est faible, le sang a reflué vers le cœur.

La cause en peut être la chaleur, l'indigestion ou la faiblesse cardiaque, après surmenage, un effort violent ou prolongé, un choc dans la poitrine, au creux de l'estomac, une grande émotion, une douleur vive.

Frapper sur la face, avec les mains ou un linge mouillé d'eau froide; desserrer les vêtements, faire respirer de l'éther, de l'ammoniaque. Ne donner aucun cordial avant que le malade ait repris connaissance.

Dans le *coup de chaleur*, le malade est placé à l'ombre. On évente la figure et on l'asperge d'eau froide. Cette affection peut être grave ; dans ce cas, faire appeler le médecin.

Après une *indigestion*, on fait revenir le malade en plaçant une compresse chaude sur le creux de l'estomac. On le fait vomir en chatouillant la luette, puis on lui donne une infusion chaude qui, revomie, nettoie l'estomac,

Dans le cas de *syncope au cœur*, après un choc, on combat la dépression qui tend à se produire avec du thé, du café ou un grog. Tout Eclaireur qui s'essouffle facilement en grimpant ou au bout d'une course légère, devra se faire examiner sérieusement par le médecin et se conformer rigoureusement aux prescriptions qu'il formulera.

Congestion ou insolation. — Il faut étendre à l'ombre, la tête un peu relevée, desserrer les vêtements, renouveler l'air, asperger le visage d'eau froide ; au besoin on effectue la traction rythmée de la langue et l'on donne des coups de poing énergiques sur la septième vertèbre du cou (qui fait saillie), pour accélérer les mouvements du cœur.

3° LA VICTIME TOMBE ET S'AGITE VIOLEMMENT. On peut avoir à faire à une crise de nerfs ou d'épilepsie. Chercher le médecin ; en attendant son arrivée :

Crise de nerfs. — Le malade ne se blesse pas et n'écume pas. Le laisser seul momentanément, sans le plaindre ; le gifler ou lui jeter de l'eau froide.

Epilepsie. — Le malade grimace, pâlit, bleuit, mord sa langue, écume, les yeux sont insensibles, les pupilles fixes et petites. Traîner le malade en un endroit débarrassé de tout objet pouvant le blesser ; le laisser se débattre librement, puis après la crise le laisser dormir, ne donner aucun stimulant.

REMARQUE. — En cas de doute sur la nature de l'accident, mettre la victime à l'ombre en été ; éviter qu'elle prenne froid en hiver. Chercher le médecin.
Ne pas oublier que si la victime crie chaque fois qu'on touche un endroit précis, il y a contusion, entorse, luxation ou fracture.

Soins aux noyés.

Ranimer un noyé est une chose longue et difficile qui demande beaucoup de persévérance. Il faut continuer plusieurs heures jusqu'à ce que le noyé se ranime ou que le médecin déclare tout secours inutile.

D'une façon générale :

1° déshabiller et coucher le noyé horizontalement face au sol,

2° nettoyer la bouche et lui faire évacuer l'eau,

3° envelopper le corps dans des couvertures et le frictionner énergiquement,

4° chatouiller le nez, la bouche et le fond de la gorge,

5° Pratiquer la respiration artificielle (méthode Schaffer).

Le malade étant couché à plat ventre, la tête tournée de côté pour laisser libres le nez et la bouche, s'agenouiller en plaçant les mains de part et d'autre du thorax *à la base* des côtes, les pouces se rejoignant presque dans le creux du dos (Voir fig. p. 191).

Se pencher alors en avant pour faire porter tout le poids du corps sur les bras et faire pression assez lentement et obliquement, de façon à comprimer très fortement la base du thorax en remontant vers les épaules.

Se redresser alors tout en maintenant ses mains en place, mais sans appuyer, afin de permettre la dilatation du thorax et l'entrée de l'air dans les poumons.

Répéter ces mouvements, *en observant une cadence très régulière,* 14 à 15 fois par minute.

Un bon truc consiste à respirer soi-même profondément et se régler sur sa propre respiration.

On peut faire également la *traction rythmée de la langue.*

On desserre les dents au moyen d'un manche ou lame de couteau et on tient les mâchoires écartées au moyen d'un bouchon placé entre les dents. La langue est saisie, à pleine main, par l'intermédiaire d'un mouchoir pour qu'elle ne glisse pas ; on la tire régulièrement au dehors en exerçant des tractions fortes et régulières, à raison de 14 à 15 par minute.

Pour combiner tractions de la langue et mouvements des bras, faire bien attention de tirer la langue du noyé au moment où l'on comprime le thorax (expiration).

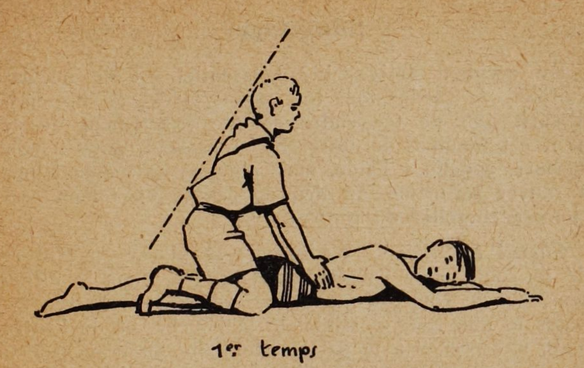
Dès que la respiration revient, couvrir le corps de vêtements chauds, frictionner énergiquement, placer des bouteilles d'eau chaude aux pieds, aux aisselles, au creux de l'estomac, et faire avaler un cordial.

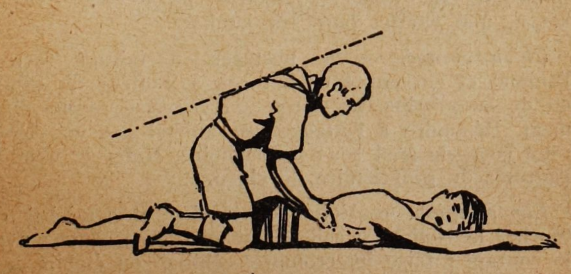
Pour prévenir.

1° *Le docteur.* Rédiger une fiche d'accident, contenant : 1° les indications essentielles sur la nature et la cause de l'accident ; 2° l'endroit où se trouve la victime ; 3° l'âge apparent, le sexe, l'heure où a été envoyé le message. Le nom n'a pas dans ce cas d'importance et il ne faut pas perdre de temps à chercher des papiers d'identité.

2° *La famille.* Le faire avec beaucoup de tact et de délicatesse, soit par un messager adroit, envoyé au domicile, soit par un billet en indiquant si le blessé est transporté à domicile ou l'heure probable de son arrivée à l'endroit où il a été porté (pharmacie, hôpital, dispensaire, etc...). Indiquer, si possible, le nom du médecin appelé à son chevet.

Redoubler de précautions et de ménagements en cas d'accident grave ou mortel.





RESPIRATION ARTIFICIELLE

Sauvetages

Un accident arrive-t-il ? L'essentiel est de ne pas t'affoler, de garder tout ton sang-froid et ta présence d'esprit afin de te rendre compte exactement de ce qu'il est possible de faire. Si tu es seul, pour porter secours, appelle à l'aide, mais cherche en même temps à sauver toi-même, au lieu de perdre un temps précieux à chercher du renfort.

Cheval emballé. — Ne jamais se placer en travers de sa route pour l'arrêter, mais courir dans le même sens, sur le côté ; d'une main, saisir au passage les rênes le plus près possible de la bouche, et de l'autre main s'accrocher à la partie antérieure du brancard en pesant fortement sur les rênes pour attirer la tête du cheval vers soi, en évitant toutefois de se faire jeter contre une borne ou un mur. Dans le cas de danger immédiat, faire tomber l'animal en jetant une barre, un bâton, une chaise dans ses jambes.

Chien enragé. — Se protéger en faisant face à l'animal et en tenant devant soi, à hauteur du genou ou de la poitrine, un bâton, un chapeau ou un vêtement. Répondre à l'attaque de l'animal par un vigoureux coup de pied sous la mâchoire. Noter le nom et l'adresse du propriétaire du chien.

Electrocution. — Eviter de toucher et empêcher de toucher la victime si celle-ci est encore en contact avec le courant ; faire interrompre celui-ci ou établir une dérivation au moyen de barres de fer ou de fils qu'on laisse tomber sur le conducteur. Se protéger les mains avec du caoutchouc, de gros gants de laine ou un cache-nez et se placer sur un objet bien sec ; ôter le fil en évitant tout nouveau contact dangereux pour l'entourage. Ramener à la connaissance en employant la

respiration artificielle et soigner s'il y a lieu les brûlures.

Même traitement pour la *fulguration.*

Incendie, brûlure des vêtements. — Pour secourir une personne dont les vêtements sont enflammés, la coucher immédiatement, les flammes au-dessus, verser de l'eau abondamment ou rouler dans un tapis, un pardessus ou une couverture pour étouffer les flammes et arroser ensuite avec de l'eau. Pour entrer dans une pièce emplie de fumée, on se fixe sur la figure une serviette ou un mouchoir imbibé d'eau vinaigrée. On se glisse le long des murs les plus solides après une forte inspiration.

On ouvre immédiatement la fenêtre ou l'on casse un carreau, afin de se donner de l'air et après une nouvelle inspiration on rampe vers la victime qui est traînée ou portée au dehors. Si l'on s'échappe par une échelle, on déposera la victime vers l'appui de la fenêtre, puis, après avoir descendu quelques échelons, on posera le corps horizontalement devant soi, en descendant l'échelle lentement. Si un membre est cassé, le fixer, si possible, au préalable, contre le corps ou une jambe contre l'autre.

Noyade. — Agir vite ; car la mort survient presque certainement après un séjour de 5 minutes sous l'eau.

1er cas. L'éclaireur ne sait pas assez bien nager : tendre son bâton d'éclaireur, jeter une planche ou lancer une corde à proximité de la main de la victime ; suivre le courant pour saisir le corps au moment où il contournera un obstacle.

2e cas. L'éclaireur sait bien nager. Enlever manteau, sac et chaussures (couper les lacets au besoin), et se jeter à l'eau ; se rapprocher du noyé à la brasse *sans s'essouffler.* Si le corps a coulé, repérer son emplace-

ment par les bulles d'air qui s'échappent des vêtements ou des poumons, et plonger en amont. S'approcher du noyé *par derrière,* et le saisir, soit sous les bras, soit par la tête ; ne pas le saisir par un bras de côté ou de face, car le noyé s'accrocherait désespérément à son sauveteur, et il serait très difficile de briser son étreinte. Pour revenir à la rive, faire la planche, en maintenant la tête du noyé hors de l'eau (la soutenir sur sa poitrine). Pratiquer la respiration artificielle.

Rupture de glace. — Si la glace craque sous les pas, se fendille, menace de rompre, se coucher le plus doucement possible sur le ventre et gagner en rampant une zone plus solide ; si l'on tombe dans l'eau, tendre les bras horizontalement pour essayer de faire arcboutant sur la glace. Fermer énergiquement les lèvres au lieu d'ouvrir la bouche pour crier ce qui entraîne immédiatement l'ingestion d'eau froide.

Si l'on est témoin d'un accident, ne pas se précipiter en patinant ou en glissant vers le trou. Mais s'avancer prudemment, à plat ventre, et tendre au baigneur involontaire son bâton d'éclaireur. Mieux encore : placer en travers du trou une planche ou une échelle, sur laquelle le baigneur pourra se hisser sans briser la glace.

Transport des blessés

Le transport doit se faire avec toutes les précautions possibles en utilisant les moyens les plus propres à ménager les forces du malade. Lui éviter notamment toute fatigue inutile, par de faux mouvements et de fausses manœuvres.

Transport par brancard.

Le transport peut s'effectuer sur un brancard. Dans ce cas on place le brancard à terre, derrière la tête du malade dans le prolongement du corps.

Deux éclaireurs prennent le malade sous les bras et sous les cuisses ; un troisième s'occupe uniquement de la partie malade (*tête, bras, jambes*) et la soutient ; tous portent le malade sur le brancard, où on l'installe aussi confortablement que possible.

Ensuite, dans le transport, deux éclaireurs portent le brancard, le 3e surveille le blessé.

Le brancard sera porté horizontalement, les bras tendus vers le bas et non sur les épaules, car dans ce cas, il est difficile de surveiller le blessé qui pourrait mourir sans qu'on s'en aperçoive.

Dans le transport par brancard, il faut prendre des porteurs de même taille, ne pas marcher du même pas ce qui amènerait un balancement dangereux. Le pas sera court, sans heurts ni saccades. Les genoux souples en flexion permanente. On n'escaladera pas les haies ou talus, mais il faudra effectuer les passages avec calme, chercher les débouchés commodes.

Si l'on monte, la tête doit précéder le corps ; si l'on descend, les pieds seront en avant (sauf dans le cas de fracture de la jambe, où il faut éviter que le poids du corps vienne porter sur la fracture).

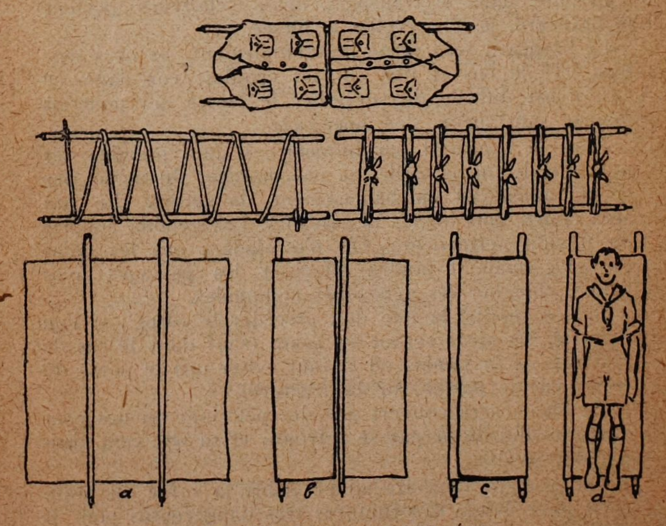
Le blessé sera couvert par des pèlerines ou des couvertures afin de ne pas se refroidir et sa tête sera abritée du soleil.

On essaiera toujours au préalable la force du brancard pour éviter des ruptures très dangereuses pour le malade.

En cas de fracture ou de dislocation, de blessures graves à la tête ou au ventre, il est préférable d'attendre

le médecin, et le transport ne doit s'effectuer qu'en cas d'absolue nécessité. On se bornera à faire un pansement d'attente.

Le brancard absent peut être remplacé par deux bâtons d'éclaireurs qu'on fait passer dans les manches des vestons (des chefs et adjoints) après les avoir retournées, puis on boutonne par-dessus. Il est possible aussi de relier les bâtons par des foulards, des toiles de tente, des pèlerines, des sacs, etc. Il est possible d'utiliser aussi des planches, portes, volets, bancs,



BRANCARDS IMPROVISÉS

avec : 1° deux vestes, 2° un lasso, 3° des foulards, 4° une couverture pliée comme l'indique la figure.

échelles, chaises, convenablement rembourrés par des effets, de la paille ou des couvertures ; on peut faire un brancard avec des pèlerines ou des couvertures, ou un hamac dans les mailles duquel on enfilera 2 bâtons d'Eclaireur.

Préparation d'une recrue

Le couronnement de la préparation de l'examen de première classe est, pour l'Eclaireur, le recrutement et la formation d'un novice qu'il doit chercher au dehors, intéresser au mouvement des Eclaireurs, introduire près de ses camarades pour le former à l'esprit de sa patrouille, de sa troupe et du mouvement tout entier.

Sans entrer dans le détail de ce travail, il nous faut insister sur la responsabilité exceptionnelle qui s'attache pour l'Eclaireur à cette série d'actes qui s'enchaînent et qui visent à appeler un jeune homme à vivre d'une vie véritabement nouvelle. Ce n'est pas une œuvre banale et quelconque, mais une œuvre d'amour et de foi dans laquelle l'Eclaireur ne peut réussir que s'il est lui-même un convaincu, un enthousiaste pour le mouvement.

Chaque garçon parvenu ainsi à la fin de sa préparation de première classe doit donc s'éprouver lui-même, éliminer impitoyablement ses défauts, fortifier ses qualités, être prêt dans toute la mesure possible à être un modèle pour le jeune qu'il a la mission de former à son tour. Au point de vue physique, comme au point de vue intellectuel et moral, il doit être un « as », car rien ne vaut plus que l'exemple ; mais à côté de cela, dans cette âme qu'il veut développer, il doit pénétrer avec tout le tact et toute la douceur nécessaires, comme pour épanouir un jeune bouton de fleur encore étroitement entouré par ses enveloppes.

Il lui faut révéler en ce Nouveau ses talents, exalter toutes ses possibilités et lui montrer quel magnifique développement il peut trouver aux Eclaireurs. C'est sur lui que l'on comptait pour que la patrouille prenne son essor, c'est sa collaboration qui manquait pour que la patrouille arrive la première dans la troupe, c'est son concours qui était attendu pour marcher désormais à la conquête de telle ou telle performance, de tel ou tel brevet.

Il lui faut aussi, dans ce Nouveau, discerner les mauvais côtés, les ombres du tableau et s'ingénier, sans en avoir l'air, à mortifier tout ce qui est mauvais, inférieur, inutile. Il doit adoucir les frottements avec les autres camarades, préparer ce jeune à être apprécié du chef de patrouille et du chef de troupe, développer en lui toutes les qualités qui en feront à son tour un chercheur d'hommes.

C'est par le choix, par la formation de ce Nouveau que se juge le mieux la valeur d'un Eclaireur de première classe...

Cher ami, toi qui ambitionnes ce titre, songe à l'immense privilège qui t'es réservé de pouvoir faire là œuvre véritablement créatrice. Si, grâce à toi, un autre garçon a pu être amené à une vie belle, digne d'estime et de louanges, dis-toi que tu auras travaillé pour les siècles, et que celui que tu auras ainsi appelé à la vie pourra lui-même la transmettre, fonder un foyer heureux, avoir une descendance digne de son titre d'Eclaireur et de Français.

CINQUIÈME ÉTAPE

Brevets et diplômes

Pour concourir pour les brevets, l'éclaireur doit être au moins de 2e classe.

Les épreuves sont passées devant un jury, comprenant obligatoirement un examinateur indépendant et qualifié (spécialiste, parent ou ami de la Troupe), préalablement agréé par le Commissaire de Secteur.

Chaque paragraphe du programme du brevet doit faire l'objet d'une épreuve au moment de l'examen, et d'une note correspondante. Pour mériter le brevet, le candidat doit avoir la moyenne pour l'ensemble des épreuves ; la note o pour une épreuve est éliminatoire.

La délivrance des certificats de brevets est faite, après visa des Commissions d'examen, par le Commissaire de Secteur au Chef de Troupe, qui les remet aux éclaireurs.

Tout Eclaireur doit pouvoir justifier à tout moment des connaissances correspondant aux insignes qu'il porte. S'il est reconnu inférieur, il doit cesser de porter ces insignes et satisfaire à de nouveaux examens. En particulier, le brevet de Secouriste doit être repassé *chaque année*.

Remarque. — Les programmes des brevets — ainsi d'ailleurs que ceux des examens de classe — sont élaborés par la Commission technique du Bureau Interfédéral du Scoutisme français ; ils constituent un minimum technique commun aux trois fédérations françaises. Les propositions en vue des modifications à leur apporter doivent être adressées au Comité National qui les transmettra, après avis de sa commission technique, au B. I. F.

Classification des Brevets d'après leur objet

Vie au Camp
(cercle brun)

Campeur.
Cuisinier.
Explorateur.
Pionnier.
Signaleur.

Ingéniosité Pratique et Aptitudes Professionnelles.
(cercle jaune)

Architecte.
Bricoleur.
Cerf-voliste.
Chimiste.
Cordonnier.
Dessinateur.
Electricien.
Imprimeur.
Maçon.
Mécanicien.
Menuisier.
Métallurgiste.
Photographe.
Radiotélégraphiste.
Secrétaire (cercle violet).
Tailleur.
Télégraphiste.
Tisserand.

Spécialisations locales
(cercle noir)

Garde-côte.
Marin.
Mineur.
Pêcheur.

Aptitudes Artistiques
(cercle bleu clair)

Acteur.
Artiste.
Boute-en-train.
Musicien-chanteur.

Aide et Secourisme
(cercle rouge)

Ami des animaux.
Interprète (cercle violet).
Hygiéniste.
Pompier.
Sauveteur.
Secouriste.

Observation et étude de la nature
(cercle bleu foncé)

Affûteur.
Ami des oiseaux.
Botaniste.

Cartographe.
Cosmographe.
Entomologiste.
Guide.
Observateur.
Prospecteur.
Traqueur.

Aptitudes Sportives
(cercle vert foncé)

Alpiniste.
Archer-lanceur.
Batelier.
Cavalier.
Cycliste.
Gymnaste.
Maître d'armes.
Messager.
Nageur.
Tireur.

Aptitudes Agricoles
(cercle jaune foncé)

Apiculteur.
Eleveur.
Fermier.
Forestier.
Jardinier.
Laitier.
Viticulteur.



Acteur

1° Déclamer un passage d'orateur.

2° Déclamer un monologue ou récit en prose ou en vers, comique ou sérieux (50 lignes au moins).

3° Tenir un rôle, autre que comparse ou figurant, dans trois des genres ci-contre (au choix du candidat) : une comédie, un drame en prose, un drame en vers, une pantomime, une pièce « éclaireur ».

4° Manœuvrer les décors, le rideau ; monter avec d'autres un petit théâtre « éclaireur » (suivant un plan personnel).

5° Connaître les précautions à prendre contre l'incendie, la conduite à tenir en cas d'incendie dans une salle de spectacles, la manœuvre des extincteurs, etc.

6° Savoir grimer et costumer avec goût, en évitant les anachronismes trop évidents.

7° Connaître la législation sommaire des théâtres d'amateurs, théâtres d'œuvres, etc...



Affûteur *(Stalker)*

1° Prendre une série de 12 photographies d'animaux sauvages ou d'oiseaux en liberté, les développer et fixer soi-même.

2° Donner des détails sur la vie, les habitudes, le gîte, les caractéristiques de 20 espèces différentes d'animaux sauvages.

3° Reconnaître 20 espèces d'animaux par le chant ou par le cri.



Alpiniste

1° Avoir fait avec plusieurs camarades, et, si possible, avec un guide ou alpiniste expérimenté, au moins 5 ascensions de 2.000 m. en moyenne d'altitude, et avoir campé au moins trois nuits à plus de 1.000 m.

2° Présenter un rapport détaillé sur les itinéraires parcourus avec, à l'appui : croquis, schémas, cartes, dessins ou photos.

3° Expliquer la façon de s'équiper et de s'encorder dans les courses alpines, et donner les renseignements essentiels sur la préparation et la conduite de la course dans la montagne.

4° Posséder les notions de géologie essentielles sur la formation des montagnes et la nature des roches constituantes, la disposition des strates, l'action des glaces et des eaux sauvages.

5° Connaître les principaux dangers de la montagne, et les moyens de les éviter.



Ami des animaux

1° Etre reconnu par tous les camarades éclaireurs comme bon envers les animaux.

2° Connaître les habitudes et les besoins des animaux domestiques de la maison et de la ferme.

3° Savoir reconnaître les symptômes de blessures, fractures, foulure, boîterie, épuisement, étouffement, coliques, présence de vermine.

4° En connaître les traitements et démontrer l'un d'entre eux.

5° Appliquer un pansement à un chien.

6° Donner la preuve pratique de plusieurs bonnes actions faites envers des animaux par le candidat.



Ami des oiseaux

1° Donner une liste de 20 espèces d'oiseaux diurnes ou nocturnes, sauvages, utiles à l'agriculture ou à la protection des forêts, observés personnellement avec renseignements sur la vie de ces oiseaux, leur habitation, la forme de leur nid et sa constitution, le

nombre et la forme des œufs, le régime alimentaire des parents et des petits (il est interdit de prendre ou de détruire inutilement des nids ou des œufs).

2° Faire une description complète d'une espèce déterminée avec dessins ou photographies, indication de l'habitation, du genre de vie, etc...

3° Avoir contribué à protéger les oiseaux utiles par une ou plusieurs des activités suivantes : protection des couvées par placement de nids artificiels, fabriqués, entretenus et alimentés par soi-même, nourrissage hivernal, etc...

4° Connaître les mœurs des animaux nuisibles aux oiseaux existant dans la région (renard, martre, fouine, putois, hermine, belette, loir, chat sauvage, écureuil ; faucon, épervier, vautour, corbeau, geai, pie) et les moyens d'en préserver les oiseaux.

5° Reconnaître dans la nature les principaux oiseaux d'après la silhouette, l'envol, le chant, le nid.



Apiculteur

1° Connaître l'anatomie et la vie des abeilles.

2° Avoir fait l'élevage complet d'une ruche.

3° Savoir utiliser les ruches à hausses et à rayons mobiles, préparer les cadres, enfumer une ruche, recueillir un essaim, récolter le miel et la cire et les préparer pour la vente.

Connaître les principaux animaux nuisibles aux abeilles (sphinx, teigne, larve de la cire, etc.) et savoir les combattre.

En faire une collection, si possible.

4° Savoir que faire en cas de piqûre d'abeille.



Archer-Lanceur

1° Faire soi-même un équipement d'archer-lanceur comprenant : un arc portant à 50 m. au moins, un carquois pour l'arc et les flèches, 3 flèches empennées, un bouclier (toile, cuir ou vannerie), un filet à balles.

2° Sur une cible de 1 m. de diamètre, tirer à l'arc à 30 m. de distance, et obtenir 12 points par 10 coups (cercle noir, 50 cm. de diamètre compte 2 ; cercle blanc, 1 m. de diamètre compte 1).

3° Tirer en l'air avec son arc trois flèches de suite avant qu'aucune d'elles ne soit retombée.

4° Satisfaire à une des deux épreuves suivantes :

a) Atteindre avec 5 balles (de tennis ou analogues) sur 12, un but de 1 mètre carré, situé à 25 m. du lanceur. Recevoir trois fois de suite une balle lancée de 30 m.

b) Lancer le lasso trois fois de suite sur un piquet vertical de 1 m., situé à une distance de 7 m.

Condition formelle. — Le brevet ne pourra être passé que dans un stand présentant toute sécurité.



Architecte (Constructeur)

1° Connaître les principales règles du dessin graphique ou d'architecture, et l'usage des instruments usuels de dessin.

2° Faire un dessin à main levée satisfaisant et relever un étage d'habitation.

3° Faire une esquisse d'architecture comprenant plan, élévation ; la façade sera aquarellée.

4° Connaître les différents modes de construction et les styles d'architecture.

5° Reconnaître sur une construction en cours les principaux éléments du bâtiment (fondation, étages, toiture, maçonnerie, menuiserie...)

6° Réaliser soi-même, ou organiser et diriger l'exécution d'une construction assez importante, d'utilité pratique, dont on aura établi au préalable, à une échelle donnée, le plan, la coupe, l'élévation et le devis.

ou En cas d'impossibilité, réaliser un modèle réduit de construction à l'aide de petits matériaux et en fournir les plans complets (certains jeux de construction pourront être admis, mais le modèle présenté devra être inédit et suffisamment compliqué).



Artiste

1° Présenter un album d'une vingtaine de croquis d'animaux vivants, de scènes de la vie éclaireur ou de monuments artistiques.

2° Connaître les règles essentielles de la perspective.

3° Savoir reconnaître les principaux styles d'architecture et d'ameublement.

4° Faire une fleur au pinceau sans se servir de crayon.

5° Faire un paysage simple.

6° Présenter un des travaux artistiques suivants : modelage, aquarelle, peinture à l'huile, gouache ou miniature, dessin à la plume, pastel, pyrogravure, métal ou cuir repoussé, mosaïque, bois sculpté, dorure sur cuir, reliure artistique.

7° Savoir découper ou sculpter et peindre un totem personnel ou de patrouille.



Batelier

1° Nager 50 m.

2° Savoir utiliser pratiquement un bateau : ramer correctement, pagayer, godiller, diriger par les avirons, aborder un quai et un bateau, remorquer, gouverner.

3° Connaître les principaux bateaux de sports à rames et à voiles ainsi que leurs caractéristiques.

4° Lancer une amarre à 20 m. au moins, et savoir amarrer un bateau.

5° Savoir entretenir un bateau et le réparer en route ou au garage.

6° Faire une excursion nautique de 15 km. au moins, le candidat jouant un rôle actif dans la conduite de l'embarcation, rédiger un rapport et faire au 20.000e une carte représentant environ 5 km. du trajet parcouru.



Botaniste

1° Présenter un herbier entièrement préparé par soi-même, d'au moins 100 plantes différentes dont 20 feuilles d'arbres et 10 végétaux inférieurs (lichens, mousse, algues, champignons), classées et étiquetées par famille, avec indications des noms français et latins, des lieux, date et nature du terrain de récolte, des caractères botaniques et de l'utilité économique ou médicinale (20 plantes devront au moins être réservées aux principales plantes alimentaires, industrielles tinctoriales, ou médicinales).

Savoir préserver son herbier des insectes et des moisissures.

2° Faire la description complète d'une espèce déterminée cultivée par soi-même depuis la semence jusqu'à la récolte des graines, avec collection en herbier du végétal aux différents stades de développement et étude sommaire à la loupe des organes de la plante avec dessins à l'appui.

3° Effectuer au moins deux des expériences pratiques permettant de se rendre compte d'une ou de plusieurs des connaissances suivantes :

Respiration des végétaux, évaporation de l'eau par les feuilles, rôle de la matière verte ou chlorophylle, ascension de la sève dans les tiges, action de la lumière sur la direction des tiges et des feuilles, action de l'eau dans la germination des graines et des sels minéraux sur la nutrition des plantes.

4° Reconnaître dans la nature au moins 5 espèces de plantes médicinales.

5° Savoir reconnaître dans la nature les principales plantes vénéneuses (plantes herbacées, fruits sauvages, champignons).



Boute-en-train

1° Etre reconnu par tous ses camarades comme un boute-en-train ; savoir les divertir sans grossièreté ni vulgarité, en marche, en halte et au feu du camp.

2° Etre à même de divertir soit ses camarades, soit un public mixte pendant un quart d'heure au moins avec un programme varié : récitations, chants, guitare, mirliton, harmonica, prestidigitation, monologues, histoires, ventriloquie, pantomimes, danses.

3° Connaître plusieurs danses d'éclaireurs.

4° Satisfaire à une des épreuves suivantes : savoir

lire agréablement ou raconter une histoire ; composer un morceau en prose ou en vers, relatif à un événement de la vie éclaireur.

5° Chanter juste et par cœur plusieurs chants nationaux ; chanter correctement, livret en mains, plusieurs chants de route, ou des vieux chants français.



Bricoleur (1)

1° Avoir donné à la troupe et dans la patrouille de nombreuses preuves de débrouillardise et avoir rendu de multiples services à ses camarades.

2° Exécuter entièrement par soi-même un petit travail d'ingéniosité parmi les suivants :

Vannerie, poterie, reliure, découpage sur bois ou fer, sculpture sur bois.

3° Satisfaire à 6 des 9 épreuves suivantes :

a) Peindre une porte, ou une baignoire, une table ou des volets, ou blanchir un plafond.

b) Réparer une conduite, un robinet d'eau ou de gaz, et faire un joint. Poser ou enlever une serrure, astiquer les cuivres, affûter les couteaux.

c) Installer une sonnette électrique et des appareils d'éclairage à gaz ou à électricité.

d) Exécuter des réparations à des meubles ou à des tapisseries ou à des porcelaines.

e) Placer des tapis, des tableaux, des tentures, des rideaux.

f) Couper et poser une vitre.

g) Laver du linge correctement, le repasser et le plier.

h) Raccommoder ses vêtements.

i) Encadrer des gravures.

(1) Voir la brochure spéciale : « Le brevet de bricoleur ».



Campeur

1° Savoir s'équiper convenablement pour un camp de plusieurs jours.

2° Savoir choisir l'emplacement d'un camp et en assurer l'installation (montage des tentes), et l'hygiène (foyer, feuillée, écoulement des eaux).

3° Savoir utiliser et entretenir le matériel de campement, réparer une tente.

4° Connaître les précautions à prendre dans l'utilisation de l'eau.

5° Connaître les règles d'hygiène et de vie au camp.

6° Avoir passé 20 nuits, consécutives ou non, en campant sous la tente, et en se nourrissant d'aliments que l'on prépare soi-même (le pain excepté).

7° Faire un récit détaillé et illustré de dessins ou de photos, d'un de ces campements (régions traversées, étapes, incidents du parcours, nourriture, dépenses, jeux, etc...).



Cartographe (1)

1° Faire un levé rapide d'un terrain irrégulier d'au moins un kilomètre de périmètre, à l'échelle de 1/1.000, à l'aide de la planchette et de la boussole, et en calculer approximativement la surface.

(1) Voir la brochure spéciale : « Le brevet de cartographe ».

2° Déterminer la hauteur d'un point inaccessible, la largeur d'une rivière, la vitesse du courant, la distance qui sépare deux points inacessibles.

3° Savoir lire correctement une carte d'Etat-Major et la plier. A l'aide de la carte, expliquer les différentes parties d'un paysage panoramique, sans erreur (noms des villages, des bois, direction des routes, parties vues et cachées).

4° Faire un croquis topographique sommaire et rapide d'un lieu déterminé.

5° Quadriller une carte afin de déterminer à l'aide de ce quadrillage des points précis de cette carte.

6° Tracer un croquis panoramique succinct autour d'un point donné (temps accordé : 20 minutes).



Cavalier

1° Monter aux trois allures.

2° Franchir une barrière.

3° Expliquer le rôle des aides, et définir l'attitude correcte du cavalier.

4° Conduire une voiture attelée à un ou deux chevaux.

5° Savoir harnacher, seller et atteler (simple et double). Expliquer les inconvénients d'une selle ou de rênes mal établies et les défectuosités d'un mauvais attelage.

6° Nourrir (quelle ration), abreuver et panser un cheval.

7° Avoir des notions sur l'anatomie et la physiologie du cheval, ses malaises et leur traitement.



Cerf-voliste

1° Posséder les notions essentielles sur la théorie du plus léger et du plus lourd que l'air (sphériques, dirigeables, cerf-volants, aéroplanes), et indiquer l'usage des principaux instruments de bord.

2° Fabriquer au choix :

a) Un cerf-volant d'au moins un mètre d'envergure, et le faire voler a plus de 100 m. de hauteur.

b) Un modèle d'aéroplane volant au moins 20 m. d'après un plan coté et réalisé par ses propres moyens.

c) Une montgolfière ou un ballon (gonflé au gaz d'éclairage ou à l'hydrogène), ou un parachute pouvant porter un poids de lest d'au moins 500 gr.

3° Connaître la conduite à tenir pour faciliter le lancement et l'atterrissage de ballons sphériques, de dirigeables et d'avions.



Chimiste

1° Avoir des notions de chimie générale (une question simple sur chacun des sujets suivants : lois de la chimie, chimie minérale, chimie organique, chimie appliquée à l'industrie).

2° Indiquer toutes les formes sous lesquelles on peut rencontrer le charbon et comment on les obtient. Expliquer le sens de l'expression « volcan de Lemeri », et connaître la fabrication de la chaux, du charbon de bois, du gaz d'éclairage.

3° Donner les caractères expérimentaux de l'oxygène, de l'hydrogène, de l'azote, du chlore et du gaz carboniqpe.

4° Indiquer quels sont les gaz qui éteignent le feu et comment ils agissent. Connaître la façon de les utiliser à cet effet (cas du feu de cheminée).

5° Indiquer la différence entre l'analyse qualitative et l'analyse quantitative ; connaître l'usage des poids atomiques dans les réactions chimiques et leur utilité en analyse. Etre capable de calculer le pourcentage des corps simples d'un corps composé dont on donne la formule chimique en connaissant les poids atomiques des composants.

6° Travailler le liège, couper un tube de faible diamètre, le border et le courber correctement, étirer un tube, faire un agitateur, un tube à essai, une soudure simple. Monter un appareil élémentaire et le faire fonctionner.

7° Présenter 5 corps préparés et isolés dans un état de pureté suffisant par le candidat. Indiquer les conditions de l'expérience et donner les caractères et propriétés générales de ces corps.

8° Décrire une industrie chimique quelconque, non d'après un livre, mais d'après les observations personnelles du candidat. (Indiquer si possible les équations des réactions et représenter schématiquement la fabrication et les appareils).



Cordonnier-sellier

1° Expliquer le tannage des peaux.

2° Savoir découper du cuir et entretenir les peaux.

3° Savoir faire un gant à crispin, ou des gaines

d'outils, ou une paire de mocassins indiens ou des sandales de cuir, ou faire un ouvrage personnel de cuir avec des peaux de différentes teintes.

4° Satisfaire à une des épreuves suivantes :

a) Savoir réparer des chaussures, remettre des clous, recoudre, réparer les semelles, remplacer un talon et poser un talon tournant.

b) Pouvoir réparer une bride, connaître les différentes parties d'un harnais et d'une selle.



Cosmographe

1° Avoir des connaissances générales sur la nature et le mouvement de la terre, de la lune, du soleil, leur influence sur les saisons et sur la durée respective des jours et des nuits. Avoir des notions sur les marées, les éclipses, les chutes d'aérolithes.

2° Connaître 10 constellations importantes et 5 étoiles de première grandeur, et les désigner dans le ciel.

3° Trouver le nord au moyen d'autres étoiles que l'Etoile polaire, celle-ci étant cachée ou supposée cachée.

4° Construire un cadran solaire.

5° Reconnaître les différents nuages à leur aspect et les principaux signes de la nature permettant d'en déduire le temps probable.

6° Installer un petit poste de météorologie comprenant au moins un pluviomètre, un baromètre, un thermomètre et un hygromètre. Enregistrer les observations faites matin et soir pendant au moins un mois.

Cuisinier

1° Faire trois sortes de feux différents et expliquer leurs avantages respectifs.

2° Expliquer les dangers d'une eau malsaine, et savoir rendre l'eau potable.

3° Avoir des notions sur la valeur nutritive des aliments. Etablir pour sa patrouille les menus complets de trois journées au camp, en indiquant les quantités nécessaires et les prix correspondants.

4° Savoir préparer et cuire 25 mets usuels de camp et 5 boissons, et expliquer leur valeur alimentaire. L'examinateur fera exécuter trois de ces plats et une boisson.

5° Pouvoir improviser et servir une table au camp et découper correctement.



Cycliste

1° Monter par la pédale, virer, décrire un huit très court, freiner avec le pied, et descendre par la pédale.

2° Monter de nouveau et conduire pendant 100 m. une autre machine à côté de la sienne.

3° Connaître les principales pièces et leurs usages, ainsi que leur entretien.

4° Savoir réparer une crevaison, démonter une roue, remplacer un frein.

5° Lire correctement une carte d'Etat-Major, ainsi qu'une carte cycliste usuelle.

6° Effectuer une excursion de 80 km. en 8 h. au minimum, en 10 heures au maximum, et en faire un rapport précis (carrefours, routes, directions probables, fontaines, cultures, importance des agglomérations, sites, etc...).



Dessinateur

1° Connaître les principes essentiels du dessin (constructions linéaires, tracé des courbes, tracé sommaire des ombres, perspective cavalière et perspective linéaire), ainsi que l'emploi et l'entretien des instruments de dessin.

2° Connaître les formules permettant de calculer les surfaces et les volumes usuels.

3° *a*) Faire le relevé d'un objet usuel.
b) Son croquis coté.
c) Le dessin d'exécution en plan d'élévation.
d) La représentation de l'objet en perspective cavalière.

(Il sera tenu compte de la présentation et des écritures).

4° Faire un lavis à l'encre de chine d'un solide géométrique.

5° Faire un dessin d'exécution soit d'organes de machine, soit de broderies, dentelles, tapis, vitraux, ouvrages de ferronnerie ou de céramique, etc.



Electricien

1° Posséder des notions générales sur l'électricité, le courant électrique et ses applications (unités et instruments de mesure, dynamos et moteurs, circuits et tableaux de distribution). Connaître le fonctionnement d'une lampe à arc, d'un appareil de projection électrique.

2° Expliquer le fonctionnement des piles ordinaires, leur constitution, et savoir les entretenir.

3° Réparer une rupture de fil et un court circuit sur une canalisation courante à 110 ou 220 volts.

4° Construire et utiliser un appareil électrique (électro-aimant, sonnette, télégraphe récepteur ou transmetteur, téléphone, appareil de T. S. F., installation d'éclairage, etc...).

5° Connaître les dangers des installations électriques, les précautions à prendre pour les éviter, la conduite à tenir en cas d'accident.

6° Démontrer comment il faut procéder au sauvetage d'une personne électrocutée, et comment la ranimer.



Eleveur

Cet insigne est donné à l'éclaireur qui a élevé des lapins ou des volailles, ou des vers à soie ou des animaux aquatiques (poissons, écrevisses, moules, huîtres) et qui peut fournir des explications claires et détaillées sur la reproduction de ces animaux, leur race, leur élevage, leur nourriture, leurs particularités, leurs produits, la manière de les vendre, comment monter une petite exploitation, le matériel nécessaire, les opérations à faire, la comptabilité à tenir, et apporter des données exactes sur son propre travail et les résultats obtenus.



Entomologiste

1° Présenter une collection comprenant au moins 50 espèces d'invertébrés de différentes classes, entiè-

rement préparés et étiquetés par l'éclaireur, avec indication sommaire des conditions de récolte, de vie, d'habitude, des dégâts commis.

2° Faire l'étude complète d'un invertébré comprenant les principaux organes, préparation des œufs, larves, chrysalides, animal adulte, indication des mues ; description de l'habitation, des mœurs, des dégâts commis.

3° Connaître les bases de la classification scientifique des animaux, et les grandes lignes de cette classification.



Explorateur

1° — 5° Avoir satisfait aux épreuves 1 à 5 du brevet de Campeur.

6° Avoir fait un voyage d'exploration en campant toutes les nuits sous la tente et en préparant sa nourriture entièrement par soi-même (le pain excepté). La durée de ce voyage sera de 15 jours consécutifs ou de deux périodes de huit jours consécutifs. Il couvrira une distance minima de 250 km. s'il est fait à pied ; ou respectivement de 500 km. à bicyclette ou de 200 km. en bateau.

7° Produire un livre de route mis au net et bien présenté, décrivant complètement et méthodiquement un de ces voyages, les incidents du parcours, les événements les plus marquants, les expériences intéressantes, les principaux sites observés, les lieux de campement à utiliser plus tard, les commerçants recommandables, les prix demandés. Faire la description aussi complète que possible des régions traversées en indiquant le caractère des habitations, les

mœurs et coutumes des habitants, les fêtes locales ; les richesses naturelles exploitées ou non, les industries, l'agriculture, les spécialités gastronomiques, les moyens de communication, les monuments historiques. Ce livre sera illustré de dessins, aquarelles, photos, cartes postales concernant les plus beaux sites, les monuments les plus remarquables, les curiosités les plus typiques, ainsi que des cartes des localités ou contrées traversées. (Il sera tenu compte de la méthode de classement et de la présentation).



Fermier

1° Avoir une connaissance pratique des principaux travaux de culture (labourer, ensemencer, herser, biner, faner, récolter, ensiler, mettre en meules, botteler, battre, etc.), suivant les saisons.

2° Connaître les principes du drainage et des irrigations, avoir des notions précises sur les assolements, la répartition des principales cultures de la région, les façons qu'elles demandent, la nature des différents engrais et leur emploi.

3° Avoir des notions sur l'organisation du travail dans une ferme et le rôle de la direction.

4° Pouvoir prêter la main à la conduite des principaux instruments agricoles (charrues, cultivateurs, herses, rouleaux, bineuses, faucheuses, moissonneuses, rateaux, batteuses, trieurs, écrémeuses, etc.). En expliquer le fonctionnement.

5° Soigner les animaux de la ferme (chevaux, bœufs, vaches, moutons porcs). Faire le service des étables et écuries.

6° Savoir atteler les chevaux ou jouguer les bœufs, conduire une voiture.

7° Savoir contrôler, conserver les œufs et les emballer pour les envoyer sur le marché. Savoir conserver le beurre.



Forestier

1° Savoir se servir d'une hache, l'affûter, l'entretenir et la porter dans les bois.

2° Abattre convenablement un arbre à la cognée, dans une direction donnée. Savoir se servir de la scie et de la corde pour abattre de gros arbres.

3° Reconnaître 25 espèces courantes d'arbres et d'arbrisseaux et savoir leurs usages (bois, fruits, infusions, etc...).

4° Déterminer approximativement les dimensions et le cubage de 5 arbres de tailles différentes.

5° Connaître les noms et dimensions des planches utilisées dans la région et les mesures employées pour le sciage et la vente des bois.

6° Sécher et soulever, empiler et traîner les troncs, préparer des bûches, des fagots et écorces, savoir se servir des coins pour fendre le bois et les bûches.

7° Installer une petite pépinière pour les arbres les plus courants dans la région (sapins, hêtres ou chênes, etc.), ou faire un herbier complet d'une espèce d'arbre déterminée avec graines, feuilles, fruits, écorces, section du tronc, insectes nuisibles, etc.

8° Posséder des notions sommaires sur l'aménagement et les coupes des bois, taillis, futaies, taillis sous futaies, les lois forestières, le rôle des bois sur le climat d'un pays, la pureté des eaux, le reboisement.

9° Savoir comment lutter contre un incendie de forêt.



Garde-côte

Connaître dans sa localité :

1° Chaque rocher et écueil à moins de 10 m. de profondeur en mer, sur 5 km. de côte.

2° La hauteur des marées aux différentes époques de l'année ; marées de pleine et de morte eau ; lunaisons ; courants à toute heure de marée.

3° Les places dangereuses pour baigneurs et visiteurs (sables mouvants, surprises de marée), et comment les sauver dans ces dangers.

4° Les meilleurs endroits pour débarquer des bateaux et les abriter en cas de mauvais temps.

5° Les marques des différents bateaux de pêche et les pavillons de nationalités.

6° Les phares dont la lumière est visible de la côte; les sémaphores et bouées des environs ; les signaux d'alarme et de tempête. Les stations de douanes, de garde-côte, de bateaux de sauvetage, de canons porte-amarre ; les postes téléphoniques et télégraphiques ; les adresses des docteurs et pharmaciens, des capitaines et commissaires du port.

7° L'organisation du port le plus voisin : bassin à sec et à flot, écluses, appareils de levage, docks et entrepôts ; bassins de radoub, etc.



Guide

1° Avoir une connaissance générale du pays dans un rayon de 10 km., de manière à pouvoir guider quelqu'un de jour et de nuit (à Paris, connaître les

gares, les lignes de métro et les principales lignes d'autobus et de tramways). Connaître tous les chemins et raccourcis compris dans un rayon de 3 km. à la campagne ou de 400 m. à la ville, autour du quartier général de la troupe ou de son logis.

2° Connaître dans sa localité l'emplacement ou l'adresse de la mairie, des postes de police, de gendarmerie, de secours, des principaux hôtels de la ville ou du quartier, les hôpitaux, docteurs, pharmaciens, les P. T. T. et postes d'incendie ou avertisseurs, les garages et ateliers de réparation de cycles.

3° Savoir correctement lire la carte d'Etat-Major, apprécier des distances sur la carte, évaluer la longueur d'itinéraires ; décrire les principales cartes françaises utiles pour le scoutisme.

4° Conduire une troupe d'Eclaireurs à travers la campagne, en utilisant le moins possible les routes et sentiers, vers un point donné à l'aide d'une carte ou d'une boussole (itinéraire de préférence sous bois).

5° Préparer, en s'aidant de la carte d'Etat-major, de cartes touristes et d'un indicateur de chemin de fer, soit :

A. Un projet d'itinéraire avec l'indication des étapes pour le brevet d'Explorateur, en exposant les raisons de l'itinéraire choisi et en décrivant celui-ci à l'aide des signes de la carte d'Etat-Major.

Soit :

B. Un programme complet d'excursion de un ou deux jours à pied ou à bicyclette dans une région que l'on aura parcouru soi-même au préalable. On repèrera les points de campement les meilleurs, les terrains de jeux, et on notera toutes les indications susceptibles de faciliter l'excursion.

6° Connaître l'histoire de la localité et de ses principaux monuments.



Gymnaste

1° Connaître les principales fonctions du corps humain et la meilleure façon de se maintenir en bonne forme.

2° Savoir s'entraîner aux bains de soleil, aux douches froides, aux exercices sportifs : marche corrective, course, saut, grimper, escalade, lever, porter, ramper, et démontrer les résultats de l'entraînement, soit par des performances, soit par des fiches de mensuration.

3° Connaître une leçon-type, soit de gymnastique suédoise, soit de Joinville ou d'Hébert, et la faire pratiquer à sa patrouille en l'entremêlant de jeux.

4° Faire cinq des exercices suivants :

Renversement et rétablissement sur une barre fixe ou une branche d'arbre.

Monter 5 mètres à la corde lisse.

Grimper à un arbre ayant au moins 5 mètres de haut et 20 cm. de diamètre.

Exercices aux barres parallèles.

Passage d'une poutre.

Rétablissement sur un mur ayant au moins 2 mètres de haut.

Pratique de l'espalier, du cheval, du trapèze, des anneaux.

Traverser une rivière à l'aide du passe-rivière.

Monter à une échelle de corde.

Jongler.

Lancer le javelot ou le disque.



Hygiéniste

1° Connaître les lois de l'hygiène en général : action de l'air pur, de la lumière solaire, de l'hydrothérapie.

2° Expliquer pourquoi et comment il faut maintenir en bon état : cœur, poumons, peau, dents, pieds, estomac, yeux, oreilles, nez.

3° Expliquer les règles générales de l'hygiène des repas, de la respiration, du sommeil, de la propreté corporelle.

4° Expliquer les dangers du tabac, de l'incontinence et de l'alcoolisme.

5° Connaître les dangers des différentes maladies contagieuses ; expliquer comment elles sont transmises et indiquer les meilleurs moyens de lutter contre elles.

6° Prouver que l'on pratique le tub et la gymnastique quotidienne depuis au moins 4 mois.

7° Le candidat doit prouver que, depuis douze mois, il n'a pas manqué son travail par suite de l'inapplication des règles d'hygiène.

8° Faire connaître et appliquer chez soi les règles de l'hygiène domestique : danger des tentures, des recoins obscurs, du manque d'aération et d'éclairage, du balayage à sec, du chauffage à tirage restreint, des lieux d'aisance mal entretenus.

Utilité du nettoyage par le vide, des papiers lavables, etc.



Imprimeur-typographe

1° Connaître les noms et les corps des différents caractères, les formats divers des papiers, leurs usages, leur valeur relative.

2° Composer à la main ou à la machine, sur des presses à main ou à moteur, une en-tête de lettre ou de facture. Donner des renseignements sur le fonctionnement des machines d'imprimerie.

3° Avoir des notions sur la composition des livres : manuscrits, épreuves, bon à tirer, pages de garde, couverture, format.

4° Faire un travail personnel (programme complet, brochure, journal) directement utile à la troupe ou au scoutisme.



Interprète

En une langue étrangère ou en **espéranto :**

1° Soutenir une conversation simple.

2° Lire et traduire correctement sans dictionnaire, une colonne de livre ou de journal.

3° Ecrire une lettre sur un sujet donné par l'examinateur.

4° Avoir un correspondant régulier parmi les éclaireurs du pays dont on parle la langue, et lui écrire dans celle-ci au moins une fois par mois.



Jardinier

1° Bêcher et fumer une surface d'au moins 3 m^2 et y faire croître avec succès 6 espèces de légumes ou fleurs d'après les graines ou boutures.

2° Faire avec succès une greffe et une bouture.

3° Connaître les mœurs des animaux utiles et des animaux nuisibles à la culture des jardins.

4° Connaître les différents engrais et leur emploi.

5° Organiser un petit verger, d'au moins 3 espèces différentes, déterminer l'exposition, établir des espaliers, tailler, greffer, poser des tuteurs.

6° Récolter ses fruits, savoir les conserver, les préparer pour la vente, installer un fruitier.

7° Déterminer le budget de son jardin et de son verger.



Laitier

1° Connaissance pratique d'une espèce d'animaux laitiers (vaches ou chèvres) ; soins et alimentation favorisant la production du lait.

2° Traire et faire le beurre.

3° Fabriquer une espèce de fromage, au choix du candidat.

4° Connaître la stérilisation et la pasteurisation du lait.

5° Entretenir en parfait état de propreté les ustensiles de laiterie.



Maçon

1° Gâcher du mortier ou du ciment.

2° Savoir se servir du fil à plomb, du cordeau, du niveau et de la truelle.

3° Savoir faire et dresser un petit mur d'au moins un mètre de haut avec un angle droit.

4° Construire un four ou une piste dallée en pierres plates ou un petit abri pour animaux domestiques, ou un hangar, etc...

5° Préparer du ciment hydraulique et construire un bassin ou une fosse étanche. Connaître les applications du béton.



Maître d'armes

1° Démontrer les coups fondamentaux et soutenir un assaut dans deux des sports de défense suivants (un de la série A, un de la série B).

A. 1° Canne.
2° Bâton d'éclaireur.
3° Fleuret.
4° Epée.

B. 1° Boxe.
2° Lutte.

2° S'engager à ne jamais abuser de sa force et à la mettre au service des bonnes causes.



Marin

1° Connaître les principaux types de navires de guerre, de bâtiments de commerce et de plaisance.

2° Naviguer à la voile ; tirer des bordées, virer, prendre des ris ; larguer, carguer, élinguer les voiles.

3° Réparer une voile.

4° Manœuvrer un bateau à rames en mer : ancrer, aborder, remorquer, partir dans le ressac.

5° Savoir faire les nœuds et les épissures.

6° Connaissances générales sur la mer : son étendue sur le globe, sa profondeur ; composition de l'eau de mer ; les vents et courants marins ; les vagues et leur action érosive sur les côtes.

7° Notions sommaires sur l'histoire navale de la France. Situation actuelle de ses ports, de sa marine de guerre et de commerce.

8° Construire un bateau-modèle d'au moins 20 cm. de long, en indiquant les diverses parties du navire ; le faire naviguer.

9° Savoir lire une carte marine.

10° Faire le point par la méthode des alignements.



Mécanicien

1° Savoir lire un dessin industriel.

2° Avoir des notions sur le fonctionnement et l'entretien des machines à vapeur, des moteurs à explosion et des machines électriques.

3° Le candidat choisira une machine parmi les suivantes : automobile, motocyclette, tracteur agricole,

locomobile, locomotive, machine à vapeur d'usine ou de marine, moteur à combustion interne, appareil à gaz pauvre, machine à glace. Il devra en connaître les différents organes (nom, fonction et entretien) ; mettre en marche, conduire, arrêter, lubrifier le moteur ou la machine, en démonter les principaux organes, connaître les principales causes de pannes, posséder s'il y a lieu le brevet de conduire.



Menuisier-Charpentier

1° Collectionner les bois des principaux arbres usuels de nos régions (au moins 10 espèces), sections dans le sens du bois et en travers.

2° Connaître les qualités et les défauts de ces bois, leurs principales applications pour la menuiserie ou la charpente.

3° Faire un joint rainé collé de 1 m. 20 de long et connaître les différents assemblages usuels de menuiserie ou de charpente.

4° Connaître les outils de menuisier ou de charpentier, et pouvoir s'en servir correctement (affûter un ciseau, ajuster une varlope ou un rabot, se servir des presses, du trusquin, des scies, etc.).

5° Faire un travail complet entièrement terminé de menuiserie (ex. : boîte assemblée à queue d'aronde, table, ou chaise, étagère, petit meuble, casier de collection, etc.) ou de charpente (ex. : monter la charpente d'un appentis ou hangar, d'une petite cabane couvrant au moins quatre mètres carrés de surface) ou tout autre travail présentant la même difficulté (bateau, voiture en bois).



Messager

1° Rédiger trois messages en style télégraphique sur des thèmes choisis par l'examinateur.

2° Répéter correctement un message verbal.

3° Cacher un message sur sa personne de telle sorte qu'il ne puisse être trouvé en moins de dix minutes par deux camarades.

4° Faire une marche de 25 km. en 6 heures sans fatigue anormale.

5° Une course de 100 m. en 15 secondes.

6° Une course de 3 km. en 18 minutes au pas de l'éclaireur.

7° Nager 100 mètres.



Métallurgiste

1° Prendre un petit bloc de fer, de cuivre, d'aluminium ou d'alliage ; tailler au burin une face carrée ; tailler et limer une deuxième face carrée, d'équerre avec la première ; creuser au bédane dans la première face, deux saignées parallèles.

2° Faire un ouvrage utile avec du fil de fer ou de cuivre, avec, comme outil, une pince seulement.

3° Dresser au marteau, puis élargir, courber, forger en une forme simple (crochet, anneau, boucle, croc, crampon, etc.), une tringle métallique d'au moins 2 cm. de diamètre.

4° Réparer un burin ébréché (forge et trempe).

5° Ajuster et braser deux pièces de métal, façonnées l'une pour l'autre. Poser un rivet.

6° Faire une soudure à l'étain.

7° Connaitre les procédés de travail d'une spécialité métallurgique, les outils correspondants, et les appliquer à faire un travail entièrement terminé par soi-même, d'après les indications suivantes :

Forgeron. — Frapper devant à deux ; faire un ouvrage en fer forgé (appliques, support de lampe, trépied), ou forger des tenailles de forgeron, ou un compas, ou un marteau (sans tête ni panne soudées).

Serrurier. — Faire une clef ordinaire. Démonter et remonter une serrure, ou poser des gonds de porte.

Plombier. — Faire des joints d'étain ou de plomb ; poser un robinet ; ressouder un tube ou un seau ; connaître les distributions d'eau ou de gaz.

Tourneur-Ajusteur. — Savoir travailler au tour : fixer la pièce, donner l'avance, l'angle et la vitesse de coupe indiquées, décolleter et fraiser une pièce simple. Faire un filet de vis dont le pas soit dans un rapport simple avec la vis-mère du tour. (Faute de tour de ce modèle, expliquer comment on réalise le train d'engrenages approprié).

Fondeur-Mouleur. — Préparer le sable des moules et des noyaux ; expliquer ce qu'est le retrait et comment on en corrige les effets ; faire le moule et le noyau d'une pièce qui comporte un noyau, tirer le vent, raccorder, remouler, couler le métal, démouler.

Orfèvre. — Faire un ouvrage d'art (bague, anneau de serviette, etc.).



Mineur

1° Le candidat doit présenter un certificat attestant qu'il a travaillé au moins pendant 6 mois dans une mine ou carrière.

2° Présenter un travail personnel tel que plan, dessin, collection de produits, ou rapport détaillé sur le travail effectué dans la mine ou dans la carrière, ou sur l'organisation de son exploitation.

3° Connaître dans l'une des branches de l'industrie extractive (au choix du candidat), mines de houille, de fer, de potasse, etc... carrières de plâtre, d'ardoise, de pierres de taille, etc..., les méthodes de travail et les procédés courants d'extraction (abatage de la roche, enlèvement des produits, soutènement des voûtes et parois, aération, etc...).

4° Connaître les principaux dangers à redouter et les précautions de sécurité à prendre pour les éviter, les mesures d'hygiène à observer dans le travail.



Musicien-Chanteur

1° Connaître la musique et les différents signes musicaux : portée, notes, bémols, dièses, bécarres, clés de sol et de fa, gammes et arpèges, temps et mesures.

2° Satisfaire à l'une des séries d'épreuves suivantes :

A. 1) Connaître un instrument de musique ; jouer un morceau seul ou avec accompagnement.
   2) Lire et déchiffrer à première vue un morceau facile.

B. 1) Lire et déchiffrer à première vue un chant facile, par notes parlées puis chantées, avec ou sans accompagnement.
   2) Chanter par cœur et intégralement : la Marseillaise, Jeunesse ardente, Dans le Drapeau qui frissonne, la Loi de l'Eclaireur.

3) Connaître et chanter correctement, livret en main, 10 chants choisis en dehors des précédents, dans un recueil de chants (scies et ritournelles exceptées), ou de cantiques.



Nageur

1° Nager 50 m. avec vêtements (chemise, culotte, chaussettes et espadrilles au moins).

2° Se déshabiller dans l'eau.

3° Nager en caleçon 100 m. sur le ventre.

4° Nager en caleçon 50 m. sur le dos (mains jointes ou bras croisés).

5° Plonger correctement à au moins deux mètres de profondeur, et ramener des objets du fond.

6° Connaître une autre nage que la brasse.



Observateur *(Reporter)*

1° Dans le jeu de Kim, dresser la liste d'au moins 20 objets sur 24.

2° Dans le jeu du Lapin, réussir à situer 6 points sur 12 (Carré de 49 cases). Temps d'observation : 1 minute.

3° Réussir trois autres jeux d'observation (jeu de Morgan, etc...).

4° Repérer rapidement sur la carte d'Etat-Major et dans un carré de 5 cm. de côté, les signes conventionnels qui s'y trouvent rassemblés (moins de deux minutes).

5° Evaluer sur le terrain 5 distances (moins de 30 o/o d'erreur), évaluer à l'œil la surface de pièces, de tableaux, d'une porte ou d'un jardin (5 déterminations avec moins de 30 o/o d'erreur).

6° Raconter clairement et méthodiquement une scène vécue de scoutisme.

7° Faire un rapport précis et détaillé sur l'accomplissement d'une mission de scoutisme effectivement remplie par le candidat tout seul (par exemple la recherche d'un terrain de campement dans un secteur donné). Il sera tenu compte de la précision et de la netteté.



Pêcheur

1° Pratiquer la pêche en eau douce ou en eau de mer, suivant au moins 3 méthodes différentes : ligne, nasse, filet, chalut, etc...

2° Réparer ou confectionner un filet.

3° Monter et démonter une ligne.

4° Savoir appâter.

5° Notion sur la vie des poissons d'eau douce ou de mer ; leurs migrations.

6° Rôle du poisson dans l'alimentation ; transport et vente de la marée ; conservation des poissons.



Photographe

1° Connaître la construction et le fonctionnement d'un appareil de photographie.

2° Expliquer l'action des révélateurs et des fixateurs.

3° Présenter un album comprenant au moins 12 photos de sujets différents entièrement choisis, pris, développés, fixés, tirés par le candidat (3 intérieurs, 3 portraits, 3 paysages, 3 instantanés ou groupes en action) et dont au moins la moitié relatif à des sujets de scoutisme.

4° Prendre une photo la nuit au magnésium.

5° Savoir improviser une chambre noire de fortune.



Pionnier (1)

1° Savoir faire les travaux ordinaires de campement : installation des tentes, confection d'un foyer, aménagement des eaux potables, creusement d'une feuillée et d'un trou à détritus.

2° Savoir comment se servir de la hache, l'entretenir, l'affûter et la porter dans les bois.

3° Abattre un arbre de 10 à 20 cm. de diamètre dans une direction donnée, l'ébrancher, le scier, équarrir un rondin.

4° Savoir faire correctement et rapidement les nœuds d'échafaudage, connaître les épissures, savoir réparer une corde, faire des liens avec des lianes, des herbes ou des branches souples.

5° Monter un échafaudage avec des poutres liées ensemble, ou construire un modèle de pont, capables l'un et l'autre de supporter une charge de 100 kilogs.

6° Faire un des objets improvisés suivants : radeau, échelle, barrière, cabane, travail de clayonnage ou de fascine.

(1) Voir la brochure spéciale : « Le brevet de pionnier ».

7° Construire un modèle de hutte pour deux éclaireurs, en ne se servant que de branches, lianes, roseaux, mottes de terre.



Pompier

1° Savoir donner l'alarme aux habitants, aux pompiers et à la police.
2° Savoir organiser le service d'ordre, arrêter et repousser la foule.
3° Faire la chaîne pour approvisionner la pompe.
4° Connaître le maniement des bouches d'incendie, dérouler les tuyaux, faire des joints, faire fonctionner la pompe à incendie, utiliser la lance.
5° Savoir comment pénétrer dans un bâtiment en feu et indiquer les moyens d'empêcher l'extension d'un incendie.
6° Comment travailler dans la fumée. Pouvoir se servir des extincteurs chimiques.
7° Savoir la méthode d'extinction des feux de cheminée, des feux de lampe à essence, de conduites de gaz, de conducteurs électriques.
8° Grimper aux échelles et descendre seul avec un fardeau.
9° Etre en mesure d'improviser des moyens de sauvetage par l'emploi de cordes pour descendre des rescapés, de draps pour amortir les chutes, etc.
10° Soulever, porter et traîner un blessé.
11° Comment effectuer le sauvetage des animaux et des objets.
12° Connaître l'utilité et le fonctionnement des assurances contre l'incendie.



Prospecteur *(Chercheur de minéraux)*

1° Posséder les notions essentielles sur la formation du globe terrestre, la nature et la disposition des roches qui constituent sa surface, les relations qui lient le sol arable et le sous-sol, l'action de la pluie, du vent, du gel, des eaux courantes, de la mer, des glaciers, sur les transformations des roches et des terrains.

2° Faire une collection et identifier au moins 30 roches et minéraux et 10 fossiles en indiquant leur gisement, leur période géologique, leurs caractères naturels (couleur, dureté, densité), leur utilité pratique.

3° Savoir lire une carte géologique.

4° Indiquer sur une carte ou un croquis d'une région de 5 à 10 km. de rayon, les affleurements d'eau et de roches (indiquer leur nature), les sources, les carrières, les plâtrières (fours à chaux, briqueteries), ainsi que les gisements les plus caractéristiques de fossiles, s'il y a lieu.



Radiotélégraphiste

1° Etre capable de lire au son à la vitesse de 360 mots à l'heure, et manipuler correctement (1) à raison de 600 mots à l'heure (mots de 5 lettres en moyenne).

2° Avoir des connaissances générales d'électricité élémentaire (courant continu, alternatif et à haute fréquence) ; électrostatique.

(1) C'est-à-dire en observant bien les intervalles, la durée des traits et des points, et la *cadence* des lettres.

3° Avoir des notions élémentaires sur les lampes à trois électrodes (audions) et les postes simples à ondes amorties et entretenues.

4° Construire un petit poste récepteur ou tout autre appareil récepteur.

5° Savoir ranimer une personne électrocutée et connaître les effets physiologiques du courant électrique, principalement du courant à haute fréquence.



Sauveteur

1° Lancer de la rive correctement à un nageur éloigné de 10 mètres une amarre ou une bouée de sauvetage.

2° Le candidat étant habillé avec culotte et chemise, sans veston ni chaussures, doit démontrer dans l'eau deux méthodes de sauvetage et deux de défense contre noyés, le mannequin étant au moins à 10 mètres du bord.

3° Le candidat étant habillé de même, doit plonger de la surface de l'eau à une profondeur de plus de 2 mètres et ramener du fond un objet (pierre, brique, métal), pesant plus de 5 livres.

4° Démontrer les méthodes de respiration artificielle, la traction rythmée de la langue et les soins à donner aux noyés.

5° Faire proprement un pansement simple, et les principaux bandages de la tête, du tronc et des membres.

6° Improviser un brancard. Savoir soulever, placer et transporter un malade ou un blessé, à bras, sur un brancard, ou dans une voiture.

7° Savoir comment se comporter dans les cas suivants : sables mouvants, glace rompue, cheval emballé, chien enragé, animaux venimeux, électrocution, incendie, accident d'automobile, de tramway, de chemin de fer, de gaz, d'égout.



Secouriste

1° Posséder des notions générales mais précises sur l'anatomie du corps humain et ses différentes fonctions organiques.

2° Pouvoir délimiter exactement l'emplacement des principales artères et veines; les points de compression en cas d'hémorragie et savoir arrêter une hémorragie artérielle ou veineuse.

3° Savoir diagnostiquer et immobiliser une fracture d'un membre. Improviser un appareil d'immobilisation.

4° Faire proprement un pansement simple et les principaux bandages de la tête, du tronc, et des membres.

5° Improviser un brancard. Savoir soulever, placer et transporter un malade ou un blessé, à bras, sur un brancard ou dans une voiture.

6° Appliquer correctement et démontrer le traitement des accidents suivants :

Blessures légères et profondes, contusions, brûlures, morsures et piqûres de vipère, entorse, luxation ou fracture, fulguration, asphyxie par noyade ou inhalation de gaz délétères, syncope, coup de chaleur, empoisonnements, hémorragies, gelure, piqûres d'insectes étranglement, corps étrangers dans l'œil, la gorge ou l'oreille.

7° Savoir prendre la température du corps et le pouls.

8° Pratiquer la respiration artificielle.

9° Savoir entretenir une chambre de malade : préparation, aération, désinfection, savoir faire un lit, border, déshabiller un blessé ou un malade, le coucher dans son lit, changer son linge et ses draps.

10° Savoir préparer les aliments simples des malades (tisanes, bouillons, etc.) et leur appliquer les soins prescrits par le médecin. Savoir soigner les petits malaises pouvant survenir au camp.

(Ce brevet doit être repassé chaque année).



Secrétaire

1° Avoir une bonne écriture, nette et lisible, et une bonne orthographe ; connaître la ronde, la bâtarde ou la gothique.

2° Savoir rédiger un rapport précis sur un événement de scoutisme. Rédiger une lettre sur un sujet fixé cinq minutes auparavant.

3° Ecrire une lettre commerciale.

4° Connaître le classement par fiches ou par classeur.

5° Avoir tenu pendant six mois, à la satisfaction de son Chef, tout ou partie importante des registres de la troupe ou de la patrouille, ou les archives, ou la comptabilité.

6° Satisfaire à une des épreuves suivantes :

a) *Sténographe.* — Connaître suffisamment la sténographie pour prendre correctement une lettre dictée à la vitesse courante.

b) Dactylographe. — Connaître la dactylographie (clavier universel) et savoir disposer correctement les différentes parties d'une lettre commerciale.

c) Comptable. — Etre capable de tenir une comptabilité courante en partie double. Connaître l'usage des principaux livres de la comptabilité commerciale.

d) Bibliothécaire. — Avoir tenu une bibliothèque de troupe pendant au moins 6 mois sur les bases suivantes : avoir établi un répertoire sur fiches, organisé et contrôlé le prêt des ouvrages, savoir conseiller un camarade sur le choix d'une lecture, l'orienter vers les bons auteurs.

e) Intendant. — Savoir prendre un billet collectif, enregistrer les bagages d'une troupe, les dédouaner ; rechercher un cantonnement à la mairie d'une commune et s'y faire délivrer un certificat de bien-vivre.
Avoir rempli avec succès les fonctions d'intendant de troupe pendant un camp d'au moins deux jours avec voyage en chemin de fer ou en bateau.



Signaleur

1° Expédier un message en morse à bras ou par fanions à raison de 24 lettres par minute.
2° Recevoir un message en morse à bras ou par fanions, à raison de 24 lettres par minute et à 100 mètres de distance.
3° Expédier un message en morse au sifflet ou à la lampe électrique, à raison de 24 lettres à la minute.
4° Recevoir de même.
5° Signaler correctement par flamme et fumée.

6° Connaître les signaux abrégés à bras et les signaux au bâton et tous les signes conventionnels de la troupe du candidat.

7° Connaître (pour les éclaireurs marins) les signaux des sémaphores de marine et pouvoir les utiliser correctement.



Tailleur

1° Savoir prendre des mesures.

2° Tailler, monter et coudre une chemise ou une culotte d'éclaireur.

3° Poser une doublure, placer les poches.

4° Faire une reprise à un bas, mettre des pièces à un vêtement, poser des boutons, faire des boutonnières.

5° Donner un coup de fer.

6° Savoir entretenir les étoffes et les préserver des insectes.

7° Broder et coudre l'insigne du brevet de tailleur.



Télégraphiste

1° Expédier et recevoir correctement un télégramme en morse et au manipulateur, à bande ou à cadran, à raison de 30 lettres ou signes par minute.

2° Recevoir au son à la même vitesse.

3° Construire et installer par soi-même un poste complet de télégraphie ou de téléphonie de campa-

gne, ou de télégraphie sans fil. En expliquer le fonctionnement.

4° Savoir poser une ligne aérienne ou souterraine, faire un raccord de fil.



Tireur

1° Faire au fusil ou à la carabine 60 points sur 100, sur une cible à 200 m., ou au tir réduit à 20 m. (Centre 5 ; Intérieur 4; Grand cercle 3 ; Cible 2. Position du tireur facultative).

2° Apprécier des distances en terrain inconnu : 5 distances inférieures à 300 m. et 5 distances de 300 à 1.000 m. L'erreur moyenne sur ces dix évaluations ne doit pas dépasser 25 o/o de la distance.

3° Démontrer les trois principales positions de tir : debout, à genoux, couché. Connaître les principes du tir (arrêt de la respiration, action du doigt sur la détente, correction du pointage d'après les défauts de l'arme et les circonstances atmosphériques).

4° Connaître le démontage, le remontage et l'entretien d'une arme à feu.

5° N'avoir jamais été surpris faisant une imprudence avec une arme à feu. Expliquer les principales causes d'accidents.



Tisserand

1° Connaître les noms, la nature et l'origine des matières employées dans le tissage et la filature.

Connaître les noms et la nature des produits obtenus de ces matériaux.

2° Décrire les diverses étapes de la fabrication, avoir une connaissance pratique détaillée d'une branche au moins de l'industrie textile : filature, tissage ou finissage.

3° Construire un métier simple, entièrement par soi-même et présenter un travail correct de tissage fait sur ce métier.



Traqueur

1° Etre reconnu par son Chef de troupe comme étant adroit, rusé et habile dans tous les exercices de piste, de chasse et d'observation.

2° Connaître les règles de dix jeux de traqueur et d'observateur, savoir les jouer correctement et pouvoir les enseigner pratiquement à de jeunes éclaireurs.

3° Reconnaître et dessiner correctement les empreintes, pistes ou traces de dix animaux sauvages de nos contrées, en indiquant leurs caractéristiques, leur façon de vivre et leurs habitudes.

4° Indiquer les méthodes pour suivre une piste et les ruses à employer pour dépister un traqueur. Reconnaître dans la nature plusieurs voies d'animaux sauvages.

5° Suivre une trace préparée par une ou plusieurs personnes en terrain approprié (sable, terrain humide) et déduire des traces laissées par ces personnes (signes de la piste, branches cassées, allumettes, restes de feux, poils, etc...), l'enchaînement des actes.

6° Deviner les yeux bandés, en flairant ou en goûtant, la nature de 5 objets, aliments ou plantes.

7° Deviner au toucher, les yeux bandés, la nature d'objets divers, de pièces de monnaie, l'effigie qui s'y trouve (5 pièces de monnaie courantes).

8° Rester rigouseusement immobile, les yeux ouverts, sans remuer la tête et la face, pendant une minute entière, malgré plusieurs camarades qui font des grimaces et rient devant le candidat.



Viticulteur

1° Connaissance générale de la culture de la vigne.

2° Faire une greffe.

3° Tailler la vigne.

4° Avoir participé aux travaux suivants : défoncement et labour, plantation, fumures, vendanges.

5° Connaître les maladies et les parasites principaux de la vigne ; savoir appliquer les traitements préventifs.

6° Notions générales sur la vinification et les dangers de la fermentation.

Brevets de patrouille.

Certains brevets, tels que ceux d'ambulancier, pompier, pionnier, signaleur, se prêtent particulièrement bien au travail de la patrouille. Celle-ci peut s'organiser et se spécialiser dans ce travail, et obtenir un brevet collectif dont l'insigne pourra, *sur autorisation spéciale du Commissaire de Secteur,* être porté sur le fanion de la patrouille. Celle-ci sera tenue chaque année de passer une épreuve montrant qu'elle est toujours digne de garder son insigne.

Diplômes

Pour être diplômé, l'Eclaireur doit être de 1re classe, et avoir passé avec succès :

6 brevets, pour le diplôme jaune.
12 brevets, pour le diplôme rouge.



La délivrance des certificats de diplômes est faite par le Commissaire National, sur demande du Commissaire Régional qui transmet au Chef de Troupe.

Les noms des Eclaireurs diplômés sont publiés chaque mois dans l'*Eclaireur Unioniste*.

Les quatre Initiations

L'Eclaireur de 1re classe possède le minimum de toutes les connaissances et de toutes les qualités de l'éclaireur complet ; il se doit de porter ses aspirations au-delà de ce minimum et de mieux réaliser son idéal en se faisait *initier* dans l'un des quatre Ordres des *Chevaliers,* des *Indiens,* des *Artisans,* des *Athlètes.*

Il peut poser sa candidature dès lors qu'il possède 4 des brevets exigés, dont 2 des brevets obligatoires (1 seul pour l'Artisan). Sa demande transmise au C. N. par la voie hiérarchique est examinée par le Conseil de l'Ordre, qui, après enquête, prononce ou refuse l'admission parmi ses *initiés*. Cette enquête est faite sous la direction d'un Commissaire délégué par le C. N. pour présider le Conseil de l'Ordre et qui porte, dans chacun, le titre de *Connétable* (Chevaliers), de *Sachem* (Indiens), de *Maître* (Artisans) et d'*Entraîneur* (Athlètes). Il charge deux membres de l'Ordre d'entrer en correspondance avec le candidat, afin de pouvoir témoigner de son mérite à entrer dans l'Ordre. Ces « initiateurs » ont aussi pour tâche de l'initier aux règles et aux traditions auxquelles il devra se conformer. Ils ont à cœur de ne faire admettre que des Eclaireurs en mesure de rehausser, par leur mérite, l'honneur et le prestige de l'Ordre.

De son côté, le Connétable, Sachem, Maître ou Entraîneur, recueille les témoignages des chefs du candidat.

L'admission est ensuite votée par le Conseil de l'Ordre, sur avis favorable des deux *initiateurs* et soumise à l'approbation du C. N.

Voici la liste des brevets et des aptitudes spéciales exigées pour chaque initiation. *Il faut, de plus, que chaque initié ait préparé avec succès un de ses camarades à l'un des brevets qu'il possède lui-même.*

ARTISAN :



Obligatoirement. { Pionnier. Campeur.

4 au choix des brevets suivants :

Cuisinier.	Métallurgiste.
Bricoleur.	Cordonnier.
Architecte.	Electricien.
Tailleur.	Télégraphiste.
Tisserand.	Mécanicien.
Menuisier.	Cerf-voliste.
Chimiste.	Dessinateur.
Maçon.	Artiste.
Photographe.	Musicien-Chanteur.
Imprimeur.	

Le candidat à l'initiation d'Artisan devra pouvoir présenter un *chef-d'œuvre* de sa confection. Il devra pouvoir attester à ses initiateurs que chacun de ses brevets lui a permis de rendre service à plusieurs reprises et au moins une fois en dehors de sa famille et de sa troupe.

ATHLETE :



Obligatoirement.	Gymnaste. Hygiéniste ou Secouriste. Nageur.

3 au choix des brevets suivants :

Sauveteur.	Cycliste.
Maître d'Armes.	Cavalier.
Messager.	Batelier.
Archer-Lanceur.	Secouriste ou Hygiéniste.
Tireur.	Alpiniste.

L'Athlète devra justifier de sa capacité de composer et de diriger intelligemment une leçon de culture physique.

CHEVALIER :



Obligatoirement.	Maître d'Armes ou Sauveteur. Secouriste. Hygiéniste.

3 au choix des brevets suivants :

Sauveteur ou	Pompier.
Maître d'Armes	Ami-des-Animaux.
Messager.	Ami-des-Oiseaux.
Cavalier.	Interprète.
Explorateur.	

Le candidat à l'initiation de Chevalier devra pouvoir justifier, à la demande de ses initiateurs, des qualités requises de dévouement effectif et de loyauté.

INDIEN :



Obligatoirement.
- Nageur.
- Archer-Lanceur.
- Guide.
- Observateur.

2 au choix des brevets suivants :

Cycliste.	Prospecteur.
Cavalier.	Traqueur.
Alpiniste.	Fermier.
Signaleur.	Eleveur.
Affûteur.	Apiculteur.
Entomologiste.	Jardinier.
Botaniste.	Forestier.
Cartographe.	Laitier.
Cosmographe.	Vigneron.

Le candidat à l'initiation d'Indien devra subir avec succès les épreuves qui lui seront demandées par ses initiateurs, et qui prouveront chez lui les qualités de patience et de maîtrise de soi qui caractérisent l'Indien.

Récompenses

Il existe trois insignes spéciaux : l'Alouette Gauloise, le Coq de France et le Swastika.

L'Alouette Gauloise (argent ou or) est décernée par une décision sans appel du C. G. S., et sur proposition d'un Chef de Troupe ou Commissaire, à tout Eclaireur ou Chef qui aura rendu au Mouvement un service signalé, ou accompli un acte de haute valeur morale n'ayant pas mis sa vie en péril.

L'insigne est en argent ou or, selon la valeur du ou des services, appréciée par le C. G. S.

Le Coq de France (argent, or) est décerné par une décision sans appel du C. G. S., et après enquête du Commissaire Régional, à tout Eclaireur ou Chef qui se sera signalé par un acte de courage (sauvetage, etc.) effectué au péril de sa vie.

L'insigne est en argent ou or selon la valeur du ou des actes de courage, appréciée par le C. G. S.

Le Swastika bronzé, peut être donné par un Chef Eclaireur à une personne qui a rendu service à la cause du Scoutisme ou à des Eclaireurs Unionistes. Le *Swastika* d'argent est décerné par le C. G. S.

(Quant un Eclaireur quelconque voit le porteur d'un swastika, il le salue, s'approche de lui, et lui demande s'il n'a pas besoin d'aide ; dans l'affirmative, il se met entièrement à son service).

Programme des Eclaireurs Marins

Les Eclaireurs Marins, créés près des côtes et sur le bord de nos lacs, de nos canaux, de nos rivières, veulent travailler à la rénovation navale de la France et au développement de sa marine.

Un règlement spécial d'instruction sera publié ultérieurement et donnera des indications précises sur leur programme. Dès maintenant, il est certain que la préparation aux diplômes de « dauphin » et de « loup de mer » en formera l'armature essentielle.

Pour être *dauphin,* l'Eclaireur devra être de 1re classe, et avoir passé avec succès les brevets de nageur, batelier, explorateur nautique, pêcheur, secouriste et sauveteur.

Pour être *loup de mer,* l'Eclaireur devra être dauphin, et avoir passé avec succès les brevets de garde-côte, marin, cosmographe, mécanicien (machines marines) et signaleur.

TROISIÈME PARTIE

Pour les Grands Éclaireurs

Frère Eclaireur, qui quittes ta Troupe, soit parce que tu pars pour le service militaire, ou que tu changes de domicile, ou pour toute autre raison, lis avec attention ces quelques lignes. *Elles sont écrites pour toi* : pour t'aider à rester Eclaireur malgré tout, pour t'aider à conduire ta vie dans l'esprit E. U.

Rappelle-toi les grands jeux et les folles randonnées, les aventures des camps et les trucs des débrouillards, la poignée de main gauche virile et le regard du Chef, le silence des nuits étoilées et le mystère du feu de camp, le chant des cantiques et la voix du Christ qui t'appelait... et qui t'appelle encore.

Voici ce que tu peux faire pour vivre encore dans cet esprit :

Lorsqu'un garçon a prêté le serment de l'Eclaireur, il doit se considérer comme tenu de rester toute sa vie fidèle à sa Loi.

Eclaireur un jour, Eclaireur toujours

Il est entré dans la grande fraternité des Eclaireurs et ne saurait oublier, parvenu à l'âge d'homme, cette grande œuvre qui aura été sa règle d'or dans sa jeunesse.

Comment pourrait-il, sans se sentir infidèle à sa promesse, renoncer à son perfectionnement intérieur et à l'affermissement de son caractère ?

Aussi, en reconnaissance des bonnes années passées dans sa troupe, l'Eclaireur fera tout son possible pour rester fidèle au mouvement comme éclaireur isolé, chef de patrouille ou de troupe, commissaire ou instructeur, comme membre du comité local d'éclaireurs ou membre de la 3A. (Association Amicale des Anciens) (1).

Si un mouvement comme le nôtre ne progresse pas plus vite, cela tient en partie à ce que trop de ses membres le quittent aux premières difficultés et ne restent pas en contact avec lui.

Si les 7 fondateurs du Touring-Club ont pu voir se grouper autour d'eux 140.000 autres membres, cela tient à leur fidélité au début de leur œuvre. Nous, de même, *soyons fidèles* et toute la jeunesse de France viendra à nous.

Concours aux Unions Chrétiennes de Jeunes Gens (U. C. J. G.)

Pourrions-nous oublier que les Unions Chrétiennes nous ont donné naissance et que Williamson, Secrétaire Général du Comité National de ces Unions, a été le promoteur de notre Mouvement en France en consacrant le plus pur de ses dernières forces à nous organiser ?

Aussi l'Eclaireur qui entre dans les affaires, dans le commerce ou l'industrie, ira à l'Union chrétienne. Il y

(1) Pour cela, verser chaque année une cotisation de 5, 10 ou 20 fr., au Comité National, qui délivrera une carte spéciale de la 3A. (Demander le prospectus spécial).

trouvera un milieu chaud et vibrant, riche en expérience (les Unions sont déjà vieilles de 75 années), avec tous les éléments nécessaires pour continuer son développement physique, intellectuel et moral, et travailler dans un milieu, protestant d'origine mais indépendant de toute église, à la lutte pour le bien sous toutes ses formes et à la régénération de notre cher Pays.

Ce qu'est une Union Chrétienne de Jeunes Gens. — L'Union Chrétienne est une association de jeunes gens qui, ayant trouvé dans l'Evangile de Jésus-Christ la source de leur vie morale, et convaincus que cet Evangile est la seule force véritablement efficace pour la régénération de l'individu et la transformation de la Société, cherchent à faire partager à leurs camarades les certitudes qu'ils sont heureux de posséder.

Protestante par ses origines et par son inspiration, l'Union Chrétienne est essentiellement laïque et indépendante de toute Eglise. Elle s'interdit toute préoccupation politique.

Ses promoteurs n'entendent pas imposer leurs convictions chrétiennes, mais les proposer.

Respectueuse de toutes les convictions sincères, désireuse de répondre à toutes les nobles aspirations de la jeunesse, l'Union Chrétienne est largement ouverte à tous les jeunes gens qu'anime un idéal de droiture. Elle veut en faire des hommes physiquement, intellectuellement et moralement forts, également capables de résister au mal dans leur for intérieur et de lutter pour le bien dans tous les domaines de l'activité extérieure et sociale.

Les Unions dans le Monde. — Les U. C. J. G., ou Y. M. C. A., selon les initiales désormais bien connues depuis la guerre, constituent une Fédération

mondiale comptant 1 million 800.000 membres avec un Comité universel à Genève (3, rue du Général Dufour) et plus de 7.000 secrétaires spécialement attachés à leur service.





Les Unions en France. — En France, où leur influence est bien nécessaire, ces Unions sont au nombre de 220, avec 8.500 membres et une vingtaine de Secrétaires généraux. Le siège social du Comité National des U. C. J. G. est, 94, rue St-Lazare, Paris, 9e. Les U. C. J. G. éditent une revue illustrée mensuelle, l'*Espérance,* qui aborde toutes les questions susceptibles d'intéresser le jeune homme.

L'orientation missionnaire et sociale des U. C. J. G. s'est accentuée depuis la guerre ; de plus, une place toujours plus grande est faite à l'organisation du Camping et des Sports.

Sections cadettes des U. C. J. G. — Les U. C. J. G. ont en général des Sections cadettes ouvertes aux jeunes garçons de 12 à 16 ans et dont le programme d'activité est adapté à leur âge. C'est au sein de ces sections cadettes que se sont créées la plupart de nos troupes d'éclaireurs.

Une commission internationale des sections cadettes de langue française fonctionne également à Genève (3, rue du Général Dufour).

La Fédération Française des Etudiants Chrétiens

L'Eclaireur Unioniste qui poursuit des études cherche naturellement un milieu intellectuel et moral qui le soutienne et le guide dans ce domaine. Il trouvera dans les groupes de lycéens et d'étudiants chrétiens l'atmosphère enthousiaste, le souffle brûlant de vie intense, propres à satisfaire tous ses désirs de recherches et d'apostolat. Les associations françaises, bien durement éprouvées par la mort de leur secrétaire général Grauss et de centaines de leurs membres, se sont reconstituées rapidement après la guerre, et groupent plus de 1.800 étudiants et 1.100 lycéens.

Elles sont rattachées à la Fédération universelle, fondée en 1897 et comptant actuellement 180.000 membres en 2.500 associations, et en relations constantes avec les U. C. J. G.

Ainsi, que ce soit dans une troupe d'éclaireurs, dans une union chrétienne, dans un groupe de la Fédération des Etudiants, à l'école du dimanche, dans ton église ou dans toute autre organisation, tu pourras, par ton exemple d'Eclaireur, participer au travail de reconstitution de notre chère Patrie et, peut-être, comme chrétien, nous aider dans la grande œuvre que nous voulons accomplir avec l'aide de Dieu et qui est de

Faire Christ Roi

ANNEXE I

Mouvements d'ensemble

Les Eclaireurs, tout en étant des passionnés de la vie des camps, perdus au fond des forêts, loin de toute ville et de toute civilisation, ne doivent cependant pas craindre de se montrer dans certaines circonstances au public, pour montrer ce qu'ils savent faire, éveiller des sympathies ou au moins des curiosités, attirer de nouveaux camarades à la Troupe, convertir de nouveaux parents, trouver peut-être de nouveaux chefs.

Il est de tradition que, dans chaque Secteur ou Région, une grande manifestation de ce genre ait lieu chaque année. Il importe que tout s'y passe avec ordre et précision. Les lignes suivantes n'ont d'autre but que d'aider les chefs et les Eclaireurs à donner et à comprendre les commandements nécessaires dans des cas de ce genre. Il doit être bien entendu que ces indications ne doivent pas faire l'objet d'une instruction hebdomadaire de la Troupe, mais n'être utilisées que pour les circonstances exceptionnelles en vue desquelles elles ont été rédigées.

N. B. — Les commandements sont entre guillemets. Le commandement d'exécution est écrit en lettres majuscules, le commandement préparatoire en minuscules.

A. — Mouvements de l'éclaireur

1. « GARDE A VOUS » ou « Toujours PRÊTS » (ce dernier mot étant crié par les éclaireurs en réponse au chef).

a) Sans le bâton : Debout, talons joints, corps droit, bras le long du corps. *Immobile et silence*

b) Avec le bâton : Le bâton tenu verticalement dans la main droite, le petit bout au sol.

2. « REPOS » :

Rester en place sans être tenu de garder la position ni l'immobilité.

3. « A droite... DROITE » (ou à gauche, .

Pivoter toujours sur le talon gauche et faire face à droite (ou à gauche).

4. « Demi-Tour... DROITE » :

Pivoter sur le talon gauche, en tournant toujours vers la droite ; faire face en arrière, et joindre les talons.

5. « Troupe... SALUT » : Exécuter le salut de l'éclaireur (cf. p. 48).

B. — Formation de la patrouille

I. *Mouvements de pied ferme*

6. « RASSEMBLEMENT..... EN LIGNE ».

Les éclaireurs se rassemblent rapidement les uns à côté des autres par rang de taille, les petits à droite, les grands à gauche. Le chef de patrouille à l'aile droite, le second à son côté.

7. « RASSEMBLEMENT..... EN COLONNE ».

Les éclaireurs les uns derrière les autres, par rang de taille, les petits devant, les grands derrière, le chef de patrouille en tête ; le second derrière le c. p.

8. « ALIGNEZ » (la patrouille étant en ligne) former une ligne bien droite en tournant la tête à droite et en plaçant le poing gauche sur la hanche.

Au commandement de « FIXE » redressez la tête et renvoyez la main gauche dans le rang.

9. « COUVREZ » (la patrouille étant en colonne).

Rectifier l'alignement sur l'éclaireur de tête sans tourner la tête ni placer le poing.

10. « ROMPEZ VOS RANGS ».

Les éclaireurs saluent et se dispersent.

II. *Mouvements en marchant*

11. « En avant..... MARCHE ».

Au commandement de « en avant » porter le poids du corps sur la jambe droite. Au commandement de « MARCHE » partir du pied gauche.

Faire le pas *très court*, 0 m. 60 à 0 m. 65 ; *cadence*, environ 110 à la minute.

a) En ligne. Marcher côte à côte en s'alignant sur le chef de patrouille (guide). Garder les intervalles du côté du guide, céder à la pression qui vient de son côté et résister à celle qui pourrait venir du côté opposé.

b) En colonne. Marcher en file indienne en « couvrant » derrière le guide.

12. « Troupe... (ou Patrouille)... HALTE ».
Au commandement de « halte » poser le pied qui est levé à sa distance et rapporter le pied qui est en arrière à côté de l'autre. Reposer en même temps le bâton à terre.

13. « Marquez le pas... MARCHE ».
Marquer le pas sur place *sans accélérer la cadence.*

14. « Changez le pas... MARCHE ».
Exécuter un « pas de polka » de façon à porter deux fois de suite le même pied en avant.

C. — Formations de la troupe

15. I. « LIGNE DE PATROUILLES ».
Les patrouilles (chacune en colonne) sont placées les unes à *côté* des autres à un pas d'intervalle (cet intervalle peut-être modifié suivant les circonstances).

16. II. « COLONNE DE PATROUILLES ».
Les patrouilles (chacune en ligne) sont placées les unes *derrière* les autres à un pas de distance.

17. III. « LIGNE DÉPLOYÉE » (sur un rang).
Les patrouilles en ligne sont placées les unes à *côté* des autres, sans intervalle.

18. IV. « COLONNE PAR TROIS » (ou quatre).
La troupe étant en ligne déployée, le chef de troupe commande d'abord : « COMPTEZ-VOUS TROIS ».

Chaque éclaireur énonce son numéro en partant de la droite : 1, 2, 3, 1, 2, 3, etc., puis : « A droite par trois... DROITE ». Chaque numéro 1 fait face à droite, les nos 2 et 3 se placent à sa gauche.

ANNEXE II

Nos Chants

LA MARSEILLAISE

I

Allons, enfants de la patrie,
Le jour de gloire est arrivé ;
Contre nous de la tyrannie
L'étendard sanglant est levé ; (*bis*)
Entendez-vous dans les campa-
Mugir ces féroces soldats? [gnes,
Ils viennent jusque dans nos bras,
Egorger nos fils, nos compagnes.

Refrain

Aux armes ! citoyens,
Formez vos bataillons.
Marchons, marchons,
Qu'un sang impur
Abreuve nos sillons !

II

Nous entrerons dans la carrière
Quand nos aînés n'y seront plus ;
Nous y trouverons leur poussière
Et la trace de leurs vertus, (*bis*)
Bien moins jaloux de leur survivre
Que de partager leur cercueil,
Nous aurons le sublime orgueil
De les venger ou de les suivre.

Au Refrain

III

Amour sacré de la patrie,
Conduis, soutiens nos bras ven-
Liberté, liberté chérie, [geurs ;
Combats avec tes défenseurs ! (*bis*)
Sous nos drapeaux, que la victoire
Accoure à tes mâles accents !
Que tes ennemis expirants
Voient ton triomphe et notre
[gloire !

Au Refrain

Rouget de l'Isle.

LE DRAPEAU

R. Saillens — Aug. Schaffner

I

Dans le Drapeau qui frissonne
A tous les souffles des cieux,
C'est la Patrie en personne
Qui parle à ses fils pieux.
Enfants, je suis la chaumière,
Je suis le foyer sacré,
La tombe où dort votre père
Le champ qu'il a labouré. } (*bis*)

II

Oui, c'est elle, c'est la France,
C'est sa joie et ses douleurs,
Son passé, son espérance
Qu'on voit dans les trois couleurs.
Si l'étoffe en est flétrie,
Dans cet auguste lambeau,
Toujours belle est la Patrie
Et c'est toujours le Drapeau. } (*bis*)

III

Pour que le vent de la haine
Ne le déchire jamais,
Devant la Croix souveraine
Qu'il s'incline désormais.
Oui, que bientôt le jour brille,
Où les peuples et les rois
Ne seront qu'une famille
Unie autour de la Croix. } (*bis*)

IV

Jeunes chrétiens, noble armée,
Servons dans un même esprit
Notre France bien-aimée
Et notre roi Jésus-Christ !
Que le drapeau tricolore
Par la Croix soit abrité,
Et sous ses plis voie éclore
La paix et la liberté. } (*bis*)

JEUNESSE ARDENTE

Ed. Monod — A. Gaydou

I

Refrain {
Jeunesse ardente et généreuse
Que rien n'effraie et rien n'abat,
Comme une élite valeureuse,
Lève-toi pour le bon combat. (*fin*)
}
Espoir vibrant de la Patrie,
En tes vertus son cœur a foi ;
Par trop de coups, hélas meurtrie,
Jeunesse, elle a besoin de toi.

Au Refrain

II

De tous côtés le mal empire,
L'intempérance va croissant ;
Déjà sa bouche de vampire
Boit le meilleur de notre sang.
Garde ton corps, garde ton âme
De jamais fléchir sous sa loi :
Pour combattre ce vice infâme,
Jeunesse, on a besoin de toi.

Au Refrain

III

Pour être forte, reste pure,
Et, pour croire au bien, crois en
[Dieu.
Sur ton front vierge de souillure,
Reçois le baptême de feu.
Des honteux plaisirs de l'ivresse
Fuis l'esclavage avec effroi ;
Quand la Patrie est en détresse
Jeunesse, on a besoin de toi.

Au Refrain

IV

La tâche est grande et glorieuse,
Le labeur presque surhumain,
La lutte est sainte et périlleuse,
Mais la victoire est dans ta main.
Combats sans peur, combats sans
[trêve
Sous le drapeau du divin Roi :
Nous croyons à notre beau rêve,
Jeunesse en regardant à toi.

Au Refrain

« LA LOI DE L'ÉCLAIREUR »[1]

Marche simple à trois parties

I

L'Eclaireur n'a qu'une parole,
On peut compter sur son honneur;
A cette loi, dès qu'il s'enrôle,
Il se soumet de bonne humeur,

II

L'Eclaireur est toujours fidèle,
Loyal et sûr dans l'amitié ;
Nul n'a le droit de douter d'elle,
Il ne donne rien à moitié.

III

Un Eclaireur doit, sans attendre,
Offrir son aide à son prochain ;
A son secours il doit se rendre
Comme un antique paladin.

IV

L'Eclaireur est pour tous un frère ;
Riches et pauvres sont égaux ;
Aucun ne cherche à se soustraire
Aux mêmes devoirs amicaux.

V

Un Eclaireur toujours s'honore
D'être courtois et déférent ;
Sa voix qui salue est sonore,
Son regard clair, son geste franc.

VII

Il sait, l'Eclaireur, que c'est lâche
D'être cruel aux animaux ;
Ceux qu'il faut protéger, il tâche
De les sauver de leurs bourreaux.

[1] En vente « Aux Eclaireurs », 94, rue St-Lazare.

VII

L'Eclaireur à l'ordre s'incline ;
Son chef l'appelle ; le voici !
Vive et prompte est sa discipline,
Joyeuse et confiante aussi.

VIII

L'Eclaireur n'est jamais morose,
Jamais railleur et dégoûté ;
Il cherche à voir la vie en rose,
Et prend tout du meilleur côté.

IX

L'Eclaireur, que rien n'embar-
[rasse,
Est débrouillard et courageux,
Va de l'avant, hardi, tenace
Dans son travail et dans ses jeux.

X

L'Eclaireur, ardent à l'ouvrage,
Est économe et prévoyant,
Ennemi de tout gaspillage,
Mais généreux et bienveillant.

XI

E'nfin, l'Eclaireur veut, sans gêne,
N'avoir jamais honte de soi ;
Comme son corps, son âme est
[saine ;
Tout est chez lui de bon aloi.

XII

Un tel idéal nous effraie ;
Comment donc le réaliser ?
Que bravement chacun essaye :
Toujours très haut il faut viser.

Refrain

Eclaireur, garde ta promesse ;
Sois prêt à servir en tout lieu,
Joyeusement et sans faiblesse,
Ton prochain, ta Patrie et Dieu.



INDEX ALPHABÉTIQUE

N. B. — Les chiffres indiquent les pages correspondantes.

TABLE DES MATIÈRES

PREMIERE PARTIE

La Mission de l'Eclaireur

DEUXIEME PARTIE

Le Métier de l'Eclaireur

TROISIEME PARTIE

Pour les grands Eclaireurs

BIBL. STE GENEVIÈVE

CAHORS, IMP. COUESLANT *(personnel intéressé)*.— 28.719

Aux Éclaireurs



MARQUE DÉPOSÉE

Uniformes,

Equipements,

Campement,

Librairie,

Insignes,

94, rue St-Lazare, PARIS (9e)

Tél. : Gutenberg 24-36 ou 24-37

Catalogue illustré franco sur demande

R. C. Seine, 186.568

deux fois par mois...

L'ÉCLAIREUR UNIONISTE

vous apporte

Nouvelles des troupes
Règles de jeux
Articles scientifiques
Travaux pratiques
Histoire naturelle
Contes
Etc...

Abonnements :
France : 8 fr.
Etranger : 13 fr.

et chaque jour...

votre "NITAP"

AGENDA DE POCHE DE L'ÉCLAIREUR

vous est utile

Prix : 2 fr. 75 — 3 fr. 05 franco